

Filozofski fakultet Sveučilišta u Zagrebu

Odsjek za kroatistiku

Katedra za hrvatski standardni jezik

Tihana Lončarić

**SEMANTIČKI I RJEČNIČKI OPIS
HRVATSKOGA GEJMERSKOG JEZIKA**

Diplomski rad

8 ECTS-a

Mentorica: prof. dr. sc. Bernardina Petrović

Zagreb, 10. srpnja 2017.

Sadržaj

1. Uvod	1
2. Videoigre između zabave i industrije	2
3. Osnovne značajke hrvatskoga gejmerskog jezika	6
3.1. Rječotvorni modeli u hrvatskome gejmerskom jeziku	7
3.2. Preuzimanje anglizama u hrvatski gejmerski jezik	9
4. Semantički opis hrvatskoga gejmerskog jezika	14
4.1. Značenjske posuđenice	14
4.2. Značenjski odnosi	14
5. Rječnički opis hrvatskoga gejmerskog jezika	19
5.1. Hrvatski gejmerski rječnik	19
5.2. Zapažanja o rječničkome korpusu	60
6. Zaključak	61
7. Bibliografija	62
7.1. Izvori	62
7.2. Citirana literatura	62
Sažetci i ključne riječi na hrvatskome i engleskome jeziku	64
Životopis	65

1. Uvod

Igrači su videoigara izrazito kreativni jezični korisnici koji su nekako izmaknuli ozbiljnome znanstvenom opisu hrvatskoga gejmerskog jezika. Gejmerskim se jezikom naime služe korisnici koji svoje vrijeme najčešće provode igrajući videoigre, a njihov je idiom oblikovan u skladu s izvornogovorničkim jezičnim značajkama te obogaćuje hrvatski jezik i doprinosi njegovoj raznolikosti. No unatoč svojoj popularnosti, još uvijek nije dovoljno proučen ni opisan u znanstvenoj i stručnoj literaturi. Taj specifičan idiom ima veliku ulogu u prepoznavanju pripadnika gejmerske supkulture, a ističe se po tome što se pretvorio u neobičnu mješavinu hrvatskoga i engleskoga jezika nerazumljivu nepripadnicima gejmerske supkulture. Ovaj diplomski rad posvećen je njegovoj jezičnoj analizi i opisu.

U radu će se prvo iznijeti osnovne značajke gejmerske kulture. Ukratko će se opisati razvoj gejmerske industrije, stanje u Hrvatskoj i pristupi istraživanjima gejmerskoga svijeta. Nakon toga slijedi analiza korpusa koji je nastao prikupljanjem gejmerskih izraza ponajprije s različitih mrežnih izvora, poglavito s internetskih stranica, portala i foruma, ali i iz tiskanih časopisa koji se bave temom igranja videoigara. Pritom je najviše pažnje posvećeno semantičkom opisu i rječotvorju. S obzirom na to da je hrvatski gejmerski jezik proizvod jezičnih dodira hrvatskoga jezika s engleskim, spomenut će se postupak preuzimanja riječi stranoga podrijetla i procesi njihove jezične prilagodbe normama hrvatskoga standardnoga jezika. Govorit će se o novim značenjima riječi iz standardnoga hrvatskog jezika, a opisat će se i oprimjeriti rječotvorni postupci te leksičko-semantički odnosi uočeni u istraživanome korpusu.

U petom poglavlju nalazi se rječnik sastavljen od 303 gejmerska izraza u kojem svaka natuknica nudi leksikografski opis s primjerima. Ovdje valja naglasiti da se rječnik sastoji od izraza iz različitih funkcionalnih stilova, od izraza koji se odnose na različite žanrove i videoigre te od izraza koji nisu u jednakoj mjeri čestotni i prihvaćeni u cijeloj hrvatskoj igraćoj zajednici. Iako rječnik u tom pogledu nije sistematičan, zasigurno pruža osnovu za buduću izradu opširnijeg i sustavnijeg gejmerskog rječnika, a cilj je ovoga diplomskog rada ponuditi temeljno polazište opisu hrvatskoga gejmerskog jezika s osobitim obzirom na semantički i rječnički aspekt.

2. Videoigre između zabave i industrije

Za proučavanje jezika kojim igrači međusobno komuniciraju najprije je potrebno upoznati se s osnovnim značajkama složenog svijeta videoigara. Frasca (2001: 4) videoigru, u najširem mogućem smislu, definira kao »bilo koji oblik računalno uvjetovanog zabavnog softvera, tekstualnog ili slikovnog, za čiji je rad potrebna bilo kakva elektronička platforma, poput osobnog računala ili konzole, te koji uključuje jednog ili više igrača u fizičkom ili umreženom okruženju«. Takva definicija pod jednim pojmom okuplja sve igre kojima pristupamo u virtualnom svijetu, od onih na arkadnim strojevima do onih koje igramo uz pomoć najnovijih igračih konzola.¹

Proces igranja obuhvaća fizičku interakciju s hardverskim uređajima kao što su kontroler, miš i tipkovnica, ali Ensslin (2012: 30–32) tvrdi da čin igranja videoigara obuhvaća mnogo više od samih artefakata. To se odnosi na ljudsku interakciju s drugim igračima, načine na koje oni razgovaraju o igrama i igranju, na razvijenost klasičnih mehanizama dekodiranja kod igrača te na njihovo interpretiranje navigacijske ikoničnosti i simbolizma sučeljskog dizajna. No prije svega, igranje videoigara aktivnost je specifična za zabavu i slobodno vrijeme. Ono što ljude privlači takvu obliku zabave jesu izazovi koje videoigre nude te izravna uključenost igrača u svijet igre aktivnim djelovanjem, ne samo promatranjem (Newman 2004: 16). Ensslin (2012: 32) kao još jedan važan razlog za igranje navodi ulazak u svijet koji je radikalno drugačiji od stvarnosti, a zove ga čarobnim krugom, odnosno mirkokozmosom koji ima svoja vlastita pravila i sustave vrijednosti.

Industrija videoigara jedna je od najbrže rastućih industrija na svijetu. Tržištem konzola dominiraju tri velike tvrtke – Nintendo, Sony i Microsoft, a uz taj segment industrije videoigara postoji segment igranja na osobnim računalima, MMO-igranje² i tzv. *casual* igranje³. Proces stvaranja videoigre vrlo je složen, skup i dugotrajan posao koji uključuje brojne stručnjake iz različitih područja (programere, animatore, pisce, inženjere zvuka i slično), a napredni igrači sudjeluju u razvojnem procesu kao tzv. beta-testeri čija je funkcija otkrivanje mana nove igre prije njezina objavljivanja (*ibid*: 34).

¹ Među stručnjacima postoji terminološko neslaganje oko uporabe pojmova *računalna igra*, *digitalna igra* i *videoigra*. U ovom je radu korišten termin *videoigra* za sve oblike igara u elektroničkom okruženju – od onih za arkadne strojeve, preko onih za osobna računala i igraće konzole, do onih za pametne telefone.

² Na engleskom: *Massively multiplayer online*.

³ *Casual* igre jednostavne su i besplatne videoigre kojima se najčešće pristupa preko društvenih mreža i pametnih telefona (npr. *Farmville* i *Candy Crush Saga*).

Videoigre su se razvijale usporedno s računalnim tehnologijama, ali važno je spomenuti fenomene koji su im prethodili i koji su uvelike utjecali na njihovu evoluciju do današnjeg oblika. Egenfeldt-Nielsen, Smith i Tosca (2008: 45–96) u tom kontekstu navode ratne, stolne⁴ i strateške igre koje su 1960-ih godina uživale veliku popularnost, te igre igranja uloga olovkom i papirom⁵ iz ranih 1970-ih godina. Razvojem tehnologije i širenjem osobnih računala, taj je tip igara prešao u virtualni svijet. U početku su to bili jednostavni programi za zabavu (npr. *Tennis For Two* i *Bouncing Ball*), a kao pravi početak povijesti računalnih igara navodi se pojava igre *Spacewar* 1962. godine, koja je utjecala na prve programere i na razvoj prve konzole. Sedamdesete su godine 20. stoljeća obilježene kao desetljeće rođenja industrije videoigara i kao vrijeme nastanka supkulture gejmera što se pripisuje ulasku igraćih konzola u domove igrača. Ubrzani razvoj tehnologije i širenje osobnih računala 1980-ih godina smanjila je prodaju konzola, ali ona je ponovno porasla pojavom japanske tvrtke Nintendo. Razvojni skok u industriji videoigara dogodio se 1990-ih zahvaljujući pojavi interneta, CD-ROM-a i 3D-grafike. Nintendo se, na tržištu konzola, pridružuju dvije konkurentne tvrtke, Sega i Sony, a *World Wide Web* stvorio je savršene uvjete za *multiplayer* igranje⁶. Na početku 21. stoljeća industrija videoigara sustigla je filmsku u količini novca koji se ulaže u nju. Na tržištu hardvera vođena je borba za prevlast između Microsofta, Sonyja i Nintenda koja traje i danas. Osobna računala postaju komercijalno manje važna za izdavače, ali ostaju zastupljena platforma za mrežne igre. Mobilni telefoni i prijenosne konzole omogućile su igranje bilo kada i bilo gdje. Istovremeno su se pojavile mnoge eksperimentalne i nezavisne produkcije videoigara jer je svatko, tko je posjedovao osobno računalo i imao potrebne vještine, mogao stvarati vlastitu igru. Na sveučilištima su nastajali programi učenja dizajniranja videoigara, a pokrenuti su časopisi *Game Studies* i *Games and Culture* te videoigre postaju akademski objekt. Danas je pojava inovacija u tom području gotovo svakodnevna. Videoigre su sve zastupljenije na prijenosnim uređajima poput tableta i pametnih telefona. Uranjanje u svijet igre nikada nije bilo potpunije zbog sve kvalitetnije 3D-tehnologije i sve raširenijih uređaja koji podržavaju virtualnu stvarnost (*Oculus Rift*, *HTC Vive*, *PlayStation VR*). Sve je popularnije i profesionalno igranje videoigara, tzv. elektronički sport ili *eSport*, koje u obliku natjecateljskih turnira okuplja profesionalne timove igrača i brojnu zainteresiranu publiku iz cijeloga svijeta.

Industrija videoigara i gejmerska kultura nisu zaobišle Hrvatsku. Da je igraća industrija kod nas jedna od najbrže rastućih grana gospodarstva, pokazuje nam njezin godišnji rast koji iznosi više

⁴ Na engleskom: *tabletop games*.

⁵ Na engleskom: *pen-and-paper role-playing games*.

⁶ Igranje za više igrača.

od 50% (Pernar 2016). Samo 2015. godine na hrvatskim je igrama zarađeno 50 milijuna kuna (Pavlić 2016). Neke su igre domaćih autora, poput serijala *Serious Sam* tvrtke Croteam osnovane 1993. godine, danas poznate igračkoj zajednici cijeloga svijeta⁷.

Nažalost, još uvijek ne postoji statistički podatak koji bi nam otkrio koliko je velika igraća zajednica u Hrvatskoj, ali događaji i mediji oko kojih se okupljaju pripadnici gejmerske supkulture pokazuju nam da je riječ o nezanemarivu interesu prema takvom obliku zabave. Posljednjih se pet godina održavao Reboot InfoGamer sajam videoigara koji je 2016. godine posjetilo više od 60 tisuća ljudi, a u Hrvatskoj su sve češće organizirani i *eSport* turniri. Od 1990-ih godina do danas izlazilo je nekoliko tiskanih časopisa čija su tema bile isključivo videoigre⁸. Najnovije informacije i zanimljivosti iz svijeta videoigara okupljaju hrvatski gejming portali HCL.hr, Reboot, GoodGame, Gamer.hr i GamesMaster. Društvene mreže i forumi vrlo su zastupljeni mediji za međusobnu komunikaciju hrvatskih igrača, a sve popularniji postaje trend vlogova i *streamanja*. Sve nam to pokazuje da je fenomen gejming kulture u Hrvatskoj dovoljno upečatljiv da privuče pozornost istraživača i stručnjaka iz različitih znanstvenih područja kao što se dogodilo u svijetu.

Već je spomenuto da su u inozemstvu videoigre i igrači stekli status akademskog objekta⁹. Istraživačka je literatura brojna, a pristupi istraživanjima utvrđeni su na široku rasponu znanstvenih područja poput dizajna, psihologije, filozofije i obrazovanja (Ensslin 2012: 2). U hrvatskim znanstvenim krugovima videoigre su najviše zastupljene na području sociologije. Primjerice, u suradnji s HCL.hr portalom, profesori sa Sveučilišta u Zadru proveli su 2014. godine dosada najveće istraživanje o tipologiji igrača videoigara u Hrvatskoj (v. Krolo *et al.* 2016).

Međutim, na polju jezika istraživačka situacija nije zavidna. Ensslin (2012: 31) ističe da još uvijek ne postoji sveobuhvatno i sistematično istraživanje lingvistike i multimodalnog diskursa videoigara i igranja, ali možemo reći da su njezini radovi korak prema takvu ostvaraju, bar što se tiče engleskog jezika. Ona navodi više aspekata koji se moraju uzeti u obzir prilikom istraživanja videoigara. To su sami artefakti i načini na koje oni kombiniraju softver, hardver i sučeljske mehanizme, igračeva interakcija sa softverom i hardverom u kibernetičkoj petlji povrata informacija te načini na koje je igranje povezano s društvenim i diskursivnim radnjama

⁷ Osim Croteama hrvatske razvojne tvrtke vrijedne spomena su Dreamatrix, Exordium Games, Gamepires, Ironward i Nanobit.

⁸ Riječ je o časopisima Hacker, PC Play, PSX, GamePlay, Next Level i Reboot. Svi su ugašeni osim posljednjeg. Informatički časopisi Vidi i Bug redovito sadrže recenzije i najave najnovijih videoigara.

⁹ Dva su smjera istraživanja videoigara – formalizam (koji se dijeli na naratologiju i ludologiju) i situacionizam (Egenfeldt-Nielsen *et al.* 2008: 11).

igrača. Ovaj se diplomski rad odnosi na posljednji aspekt koji uključuje metaludički diskurs igrača, odnosno jezik koji stvaraju kako bi među sobom razgovarali o videoigrama i elementima igranja.

3. Osnovne značajke hrvatskoga gejmerskog jezika

Osim postizanja određene razine informacijske i informatičke pismenosti, kako piše Ensslin (2012: 12–22), igrači videoigara moraju postati pismeni u metadiskursu, unutargrupnom žargonu i u stilovima računalno potpomognute komunikacije, a moraju naučiti i visokospecijalizirane unutargrupne kôdove, odnosno sociolekte, specifične za raspravljanje o elementima igranja. Na taj se način osposobljavaju za komunikaciju s ostatkom igraće zajednice u igri ili izvan nje. Riječ je izrazito šifriranu jeziku na leksičkoj, multimodalnoj i fonološkoj razini čijom se upotrebom dokazuje pripadnost zajednici, signalizira identitet i isključuju uljezi. Izrazito je zanimljiv primjer tip internetskog slenga, tzv. *leet* ili *l33t speak* koji je u početku služio kao zatvoreni kôd za elitne korisnike računala i koji je bio izrazito popularan u hakerskoj zajednici (Ferrante 2008: 3), a kojim se danas najčešće služe gejmeri kako bi prikazali svoju elitnost u svijetu igranja videoigara¹⁰.

Na pitanje je li gejmerski jezik žargon ili sleng, Ensslin (2012: 64–69) odgovara prikazom spektra razlikovanja izrazito tehničkoga žargona koji zahtijeva ne samo stručno znanje razvojnika igara i akademskih ludologa nego i poznavanje općega diskursa o igrama i igranju. Između njih postavlja gejmerski sleng koji još naziva i *ludolektom*. Postoji mnogo *ludolekata* koji se međusobno razlikuju ovisno o tome na koje se igre i igraće žanrove referiraju, ali svima je zajedničko to što su rabljeni u opuštenim skupinama supkulture igrača. Drugim riječima, *ludolekti* nisu formalan tehnički žargon, ali iz njega preuzimaju specifičan set izraza i komunikacijskih praksi.

Jezik gejmera javlja se u različitim tipovima diskursa. Ensslin (2012: 6) izdvaja jezik kojim igrači međusobno razgovaraju na različitim medijskim i komunikacijskim platformama, jezik kojim se koriste industrijski profesionalci (npr. dizajneri i razvojnici igara), jezik koji upotrebljavaju novinari, političari, aktivisti i ostali medijski sudionici, jezik kao dio videoigara i njihova sučelja te jezik peritekstova poput priručnika, uputstava i reklama. Ovaj je rad usmjeren samo na dva tipa gejmerskih diskursa od navedenih – na specifičan idiom igrača kojim se služe da bi međusobno raspravljali o elementima igranja te na igraći diskurs u novinarskim tekstovima, poglavito u recenzijama i najavama videoigara. Trenutno su ta dva tipa diskursa jedini relevantni za ovu vrstu istraživanja jer, za razliku od preostalih tipova diskursa, nude veliku količinu tekstova na hrvatskome jeziku, ne samo na engleskome.

¹⁰ Primjer *leet* govora: *If y0u c4n r34d 7h15 y0u r34llY n33d 70 637 4 1lf3* (v. *Leet Speak Cheat Sheet*. <http://www.gamehouse.com/blog/leet-speak-cheat-sheet/>).

Hrvatski su gejmeri, kako tvrde Halonja i Mihaljević (2012: 82), s jezične strane jedna od najkreativnijih podskupina računalnih korisnika, a to ponajprije pokazuju rječotvorni modeli hrvatskoga gejmerskog jezika.

Korpus je prikupljen s mrežnih gejmerskih portala (*Eydis: fantasy & SF*, *HCL.hr*, *PC Ekspert*, *Playtoy*, *Reboot: gaming kultura*, *Udruga 3. zmaj* i *Videotop*), foruma (*Bug Online*, *Forum.hr*, *HCL.hr*, *Narkive* i *PC Play*), Facebook grupe *Gamer.hr* te iz tiskanih serijskih publikacija *Bug*, *PC Chip*, *Reboot* i *Vidi*. Samo je nekoliko primjera iz korpusa preuzeto iz YouTube videozapisa.

3.1. Rječotvorni modeli u hrvatskome gejmerskom jeziku

Ensslin (2012: 71) kao najčešće rječotvorne modele u engleskome gejmerskom jeziku navodi akronime i inicijale, afiksaciju, stapanje, *clipping*, slaganje te semantičke i funkcionalne preobrazbe. I u hrvatskome su gejmerskom jeziku uočeni primjeri istih rječotvornih postupaka. Akronimi ili složene kratice sastavljene su od početnih slova riječi, imena ili sintagmi te postaju oblici riječi koji se sklanjaju, imaju rod i broj te se od njih dalje mogu izvoditi novi oblici (Marković 2013: 93). Pojedini su akronimi preuzeti u izvornom engleskom obliku (npr. *RPG* = *role-playing game*). Iz prikupljenoga korpusa možemo izdvojiti imenice *erpegeaš* i *erpegijanje* kao oblike nastale od akronima. Uočen je i primjer poimeničenja akronima *DotA* iza kojeg stoji naziv igre *Defense of the Ancients*. Slijede primjeri iz korpusa za svaki padež, osim za vokativ za koji nije pronađena potvrda:

- N: **DotA** je od samog početka takva, nema mjesta pogreškama, već u ranoj fazi je moguće napraviti ogromnu razliku
- G: Na službenom forumu cu sigurno dobit ban, nikad ponosniji sto se tice **dote**.
- D: Evo ljudi vratio se i ja **Doti** nakon CS:GO-a kojeg unistavaju citeri i HotS-a u kojem si previse ovisan o samom teamu tako da solo q je nemoguc.
- A: Btw zasto su oni bolesnici ako uspijevaju profitirati od onog sto vole raditi, a to je igrati **Dotu**?
- L: pozdrav svima evo sam novi na forumu ali sam u **doti** stari :)
- I: Jedem govna ovako i onako sa ovom **dotom**, nece mi smetat :D

Što se tiče afiksacije, najčešća je sufiksalna tvorba, a uočeni su primjeri tvorbe od domaćih (npr. *pucačina*) i stranih (npr. *ekvipati*) osnova. Gejmerske se imenice tvore od sljedećih dometaka:

- ač *igrač, pokretač*
- ačina *pucačina, šoračina, šuljačina, tabačina*
- anje *baniranje, kampiranje, leveliranje*

-ar	<i>inventar</i>
-ara	<i>njubara</i>
-aš	<i>erpegeaš, hordaš</i>
-aža	<i>makljaža</i>
-er	<i>adventurer, brawler, čiter, developer, dungeon crawler, fajter, fičer, gejmer, grifer, hejter, hekenslešer, jungler, kamper, karakter, kontroler, monster, multiplejer, platformer, rendžer, singlplejer, skiller, sneaker, streamer, šuter</i>
-ica	<i>flešica, igrica, jurilica, sisica</i>
-ija	<i>simulacija, strategija</i>
-ik	<i>pješčanik</i>
-ka	<i>masovka, plejka, taktika</i>
-nja	<i>kampanja</i>
-nje	<i>benanje, boostanje, erpegijanje, grindanje, kempanje, kraftanje, kvestanje, levelanje, lootanje, nerfanje, pwnanje, rebootanje, snajpanje, spammanje, streamanje, teabeganje, trolanje</i>
-uša	<i>sačekuša, strpljenuša</i>

Gejmerski se glagoli u pravilu sastoje od strane osnove i infinitivnoga formanta *-ati* (10) te od rjeđeg *-irati* (11), a uočeni su i prefigirani glagoli (12):

- (10) *apgrejdati, banati, bildati, blokati, bulkati, bustati, completati, dajvati, dinajati, dropati, džukati, ekvipati, equipati, farmati, flankati, genkati, ghostati, gimpati, griefati, halati, junglati, kampati, kempati, kickati, kraftati, kvestati, levelati, lootati, nahajpati, nerfati, nafidati, portati, pwnati, questati, rezurektati, skrumpati, spawnati, startati, streamati, teamkillati, trolati, upgradeati, vajnati*
- (11) *blokirati, emulirati, junglirati, kampirati, krumpirati, levelirati, skrumpirati, summonirati*
- (12) *nahajpati, nafidati, skrumpati, skrumpirati.*

Pridjevi hrvatskoga gejmerskog jezika najčešće, ali ne uvijek, nastaju od glagola te imaju opisno značenje pri čemu je najplodniji dometak *-an* (13), ali uočeni su i primjeri nesklonjivih pridjeva (14) koji su ograničeni na terminološke sveze i čiji se osnovni lik oblikuje nultom transmorfemizacijom (Halonja – Mihaljević 2012: 75):

- (13) *animanijakalan, apgrejdan, arkadan, dropan, ekvipan, fajnlfantastičan, kickan, komplitan, nerfan, nafidan, nahajpan, portan, remasteriziran,*
- (14) *co-op igra, freemium igra, hardkor igrač, indie igra, melee oružje, multiplejer igra, sandbox igra, singlplejer igra, survival igra*

Rjeđi su pridjevi tvoreni sufiksima *-ski* (*gejmerski, multiplatformski, platformerski, platformski*), *-čki* (*pucački, igrački*), *-aći* (*igraći*) i *-iv* (*igriv*), a koje možemo svrstati u gejmersko semantičko polje.

Za sljedeći rječotvorni postupak uočen u hrvatskome gejmerskom jeziku prikupljena su samo tri primjera, iako bi ih se pomnijim traženjem u gejmerskim tekstovima zasigurno pronašlo znatno više. Riječ je o postupku stapanja, odnosno tvorbene fuzije. To je postupak kombiniranja

neznačenjskih dijelova dviju postojećih punoznačnica (Marković 2012: 93), a riječi nastale tim postupkom dokazuju postojanje jezične kreativnosti hrvatskih gejmera koji na taj način u svojem govoru pokazuju sklonost poigravanju riječima. Slijede primjeri engleskih gejmerskih stopljenica (15) koje je u svojoj knjizi izdvojila Ensslin (2012: 72) te primjeri hrvatskih stopljenica uočenih u istraživanome korpusu (16):

- | | | |
|------|-------------------------|---|
| (15) | <i>machinima</i> | machine × cinema |
| | <i>Kinect</i> | kinetic × connect |
| | <i>Wiimote</i> | Nintendo Wii × remote control |
| (16) | <i>animanijakalan</i> | animacija × manijakalan |
| | <i>fajnlfantastičan</i> | Final Fantasy × fantastičan |
| | <i>indiepokalipsa</i> | indie (od engl. <i>independent</i>) × apokalipsa |

Nadalje, u gejmerskom je jeziku vrlo čest i tzv. *clipping*, a to je obrezivanje dijelova postojeće riječi na način da ona ne mijenja značenje ili vrstu, ali dolazi do promjene stilističke vrijednosti (Marković 2012: 88). Ensslin (2012: 72) taj rječotvorni postupak u izražavanju igrace zajednice objašnjava jezičnom ekonomičnošću jer su gejmerski pojmovi i pojmovi iz tehnološkog semantičkog polja vrlo često dugački, te se na taj način smanjuje redundancija. Ona navodi engleske primjere *Resi Evil*, *Wiimote*, *mod*, *cosplay* i *fan fic*, a u hrvatskome su uočeni *dev*, *gamedev*, *kombo* i *sim*.

Sjecivno-zarezujuća akcija jedini je primjer iz istraživanoga korpusa koji je podvrgnut postupku slaganja, odnosno kompozicije.

Što se tiče preobrazbe, Ensslin (2012: 72–73) razlikuje semantičku i funkcionalnu preobrazbu. Semantička preobrazba podrazumijeva promjenu izvornog značenja riječi što će detaljnije biti objašnjeno u četvrtom poglavlju ovoga rada, a kod funkcionalne preobrazbe dolazi do promjene vrste riječi bez mijenjanja njena oblika (primjerice, pridjevi *multiplejer* i *singlplejer* postali su imenice).

3.2. Preuzimanje anglizama u hrvatski gejmerski jezik

Hrvatski gejmerski jezik obiluje riječima preuzetima iz stranoga jezika, odnosno riječima engleskoga podrijetla. Engleski jezik univerzalni je jezik igrača u cijelome svijetu zato što su gotovo sve igre proizvedene i na tržište postavljene upravo na tom jeziku. Uobičajeno je da igrači cijeloga svijeta međusobno komuniciraju, bilo u trenutku igranja, bilo na mrežnim stranicama, a engleski je jezik sredstvo te komunikacije.

Nikolić-Hoyt (2005: 182–183) razlikuje dva razdoblja u povijesti jezičnog posuđivanja iz engleskoga u hrvatski jezik: 1. vrijeme nakon Drugoga svjetskog rata i 2. razdoblje od ranih devedesetih godina 20. stoljeća do danas. Za drugo razdoblje jezičnog posuđivanja karakterističan je utjecaj računalnih medija koji je uzrokovao pojačano prodiranje engleskih posuđenica u hrvatski jezik, a koje najčešće zadržavaju jezična obilježja engleskog modela. Ona taj novi utjecaj stranoga jezika na hrvatski objašnjava povećanjem broja govornika engleskoga i razine njihove kompetencije, potrebom za riječima koje označavaju nove predmete i pojmove, ali i s prestižnošću engleskog jezika i kulture.

U taj kontekst svakako možemo smjestiti jezik hrvatskih gejmera jer oni, kada međusobno razgovaraju o videoigrama na hrvatskome jeziku, zadržavaju englesko pojmovlje u tolikoj mjeri da taj jezik postaje gotovo u potpunosti nerazumljiv ostalim govornicima hrvatskoga jezika. Uzrok tome je nepostojanje hrvatskih riječi koje bi bile značenjski ekvivalentne pojedinim engleskim pojmovima, a česta je i uporaba engleskog pojmovlja čak i kada postoje hrvatske riječi koje su im istovrijedne.

Riječi preuzete iz engleskoga jezika mogu biti podvrgnute fonetskoj adaptaciji (transfonemizaciji), morfološkoj adaptaciji (transmorfemizaciji) i semantičkoj adaptaciji (Marković 2013: 453). Jezik hrvatskih gejmera obiluje nazivima za koje je teško ili nemoguće pronaći odgovarajuću hrvatsku istovrijednicu ili ona za igrače, u kontekstu igranja, nije značenjski zadovoljavajuća, a najčešći su oni oblici koji se pišu izvornom grafijom i koji nisu prilagođeni normama hrvatskoga standardnoga jezika. Dakle, većina se gejmerskog nazivlja još uvijek nije adaptirala na svim gore navedenim razinama jezičnog prilagođavanja. Primjeri iz istraživana korpusa za neprilagođene riječi ograničenjima hrvatskoga jezika su:

adventurer, battleground, boss, brawler, build, character, charm, cheat, checkpoint, chest, damage, dungeon, dungeon crawler, early access, easter egg, experience, fantasy, fatality, freemium, gamepad, ghost, guild, heist, juke, jungler, level, loot, mech, melee, nerf, perk, point and click, prequel, reboot, remake, respawn, setting, skill, skin, spawn, stamina, stealth, stream, streamer, survival, turret, tutorial.

U jeziku igrače zajednice često se može naići i na promišljanja između etimološkog i fonetiziranog načina pisanja engleskih riječi:

ability/abiliti, cheat/čit, cheater/čiter, combo/kombo, completati/komplitati, craftanje/kraftanje, deck/dek, equipati/ekvipati, fight/fajt, fighter/fajter, gameplay/gameplej/gejmplej, gamer/gejmer, geek/gik, hardcore/hardkor, hype/hajp, item/ajtem, joystick/džojstik, multiplayer/multiplejer, noob/njub, quest/kvest, questati/kvestati, ranger/rendžer, shooter/šuter, singleplayer/singlplejer, spell/spel, upgrade/apgrejd, upgradeati/apgrejdati

Navedeni primjeri koji su posve neprilagođeni pisanom hrvatskom jeziku strane su riječi koje se javljaju zbog stilističkih, pomodnih ili terminoloških razloga (Frančić *et al.* 2005: 208), ali gejmeri ipak u razgovornom jeziku, pa čak i u publicističkom stilu, imaju tendenciju pisati strane riječi onako kako je pravopisno ispravno, odnosno prema engleskome izgovoru. No upitno je koliko je ta pojava uzrokovana njihovom željom za ispravnim pravopisnim izražavanjem, a koliko ležernošću i spontanošću razgovorne komunikacije te željom za stvaranjem efekta duhovitosti. U svakom slučaju, možemo reći da paralelno postojanje primjera manje i više adaptiranih, odnosno neadaptiranih riječi, svjedoči o različitoj razini uklopljenosti engleskih riječi (Nikolić-Hoyt 2005: 181) koje svrstavamo u hrvatski gejmerski sociolekt.

Posuđenice se s obzirom na stupanj uklopljenosti u hrvatski jezični sustav dijele na tuđice, prilagođenice i usvojenice¹¹. Tuđice se ni poslije prilagodbe ne uklapaju u hrvatski standardni jezik (Halonja – Mihaljević 2012: 64), a slučajevi koji se odnose na suglasničke skupove na kraju riječi (1), dvoglase (2) i strane nesklonjive pridjeve (3) potvrđeni su i u gejmerskom jeziku:

- (1) *apgrejd, fajt, hajp, kvest, lejn, nerf, perk, spajk*
- (2) *erpegeaš, tutorial*
- (3) *hardkor, indie, rendom.*

Kao gejmerske prilagođenice koje su naglasno, glasovno i sklonidbeno prilagođene hrvatskomu jeziku i koje ne odudaraju bitno od ustroja hrvatskoga jezika (*ibid.*) možemo navesti sljedeće imenice (4) i glagole prilagođene pomoću infinitivnih formanata *-ati* i *-irati* (5):

- (4) *arkada, avantura, avatar, beta, bot, demo, ekspanzija, emulator, grifer, hejter, inventar, kampanja, kamper, kempanje, klan, klasa, klerik, kontroler, konzola, krip, mana, mob, nivo, paladin, platforma, plejka, rasa, rendžer, simulacija, skin, strategija, taktika, trol*
- (5) *bildati, blokirati, bulkati, bustati, dajvati, dinajati, emulirati, farmati, genkati, gimpati, kempati, nafidati, nerfati, portati, trolati.*

Gejmerski jezik obiluje pokratama sastavljenima od početnih slova ili slogova višerječnoga naziva koje se izravno preuzimaju iz engleskoga, a one najčešće predstavljaju skraćene naslove igara (6), nazive za žanrove i modove igranja (7) te izraze koji označavaju brojčanu vrijednost nekog aspekta u igri (8). Uočena je i sklonost igrace zajednice za upotrebom skraćenih oblika nekih engleskih riječi (9):

- (6) *CoD, DotA, LOL, WOW*
- (7) *ARPG, F2P, FPS, FRP, GvG, JRPG, MMO, MMORPG, MOBA, MP, PNC, PvE, PvP, RPG, RTS, TPS, VR*
- (8) *dmg, exp, HP, XP*

¹¹ Primjeri za usvojenice u hrvatskom gejmerskom jeziku nisu pronađeni.

(9) *dev, gamedev, kombo, sim.*

Što se tiče izgovora kratica, on se u većini slučajeva prilagođava hrvatskom glasovnom sustavu, pogotovo kod kratica koje su u češćoj uporabi (npr. *FPS* [efpees], *HP* [hape], *MMO* [ememo], *RPG* [erpege]), ali ima igrača koji će ostati vjerniji engleskom izgovoru (npr. *RPG* [arpiði], *NPC* [enpisi]).

U korpusu je potvrđeno i doslovno prevođenje dijelova tvorbene riječi, skupina riječi ili sintaktičkih konstrukcija, primjerice:

developer – razvojniki; *experience point* – iskustveni bod; *FPS* – pucačina iz prvoga lica; *joystick* – igraća palica; *hack and slash* – sjecivno-zarezujuća akcija; *open world game* – igra otvorenoga svijeta; *RPG* – igra igranja uloga; *sandbox* – pješćanik; *TPS* – pucačina iz trećega lica

Osobito su zanimljivi primjeri značenjskih posuđenica, domaćih riječi koje su pod utjecajem stranih dobile novo, dodatno značenje (Frančić *et al.* 2005: 210). Kao što je riječ *miš* u hrvatskome dobila novo, računalno značenje, tako riječi *gljiva*, *sisica* i *križ* u gejmerskom jeziku predstavljaju dijelove kontrolera.

Očito je da hrvatski gejmerski jezik intenzivno doprinosi anglizaciji hrvatskoga jezika, a neki bi hrvatski jezikoslovci to mogli izjednačiti s njegovim ugrožavanjem. Naizgled se mnoge riječi gejmerskog idioma mogu zamijeniti hrvatskim istovrijednicama bez narušavanja značenja u kontekstu igranja videoigara:

abiliti – sposobnost; *adventurer* – pustolov; *ajtem* – predmet; *apgrejd* – nadogradnja; *apgrejdati* – nadograditi; *banati* – zabraniti; *bustati* – pojačati; *charm* – vradžbina; *cheater* – varalica; *damage* – šteta; *dek* – špil; *dropati* – baciti; *ekvipati* – opremiti; *fajter* – borac; *heist* – pljačka; *hejter* – mrzitelj; *kraftati* – izrađivati; *level* – razina; *levelati* – napredovati u igri; *loot* – plijen; *lootati* – pljačkati; *rank* – čin; *rezurektati* – oživjeti; *skill* – vještina; *spel* – čarolija; *vajnati* – žaliti se.

Unatoč tome, igrači se uporno služe neadaptiranim engleskim pojmovljem, a to možemo objasniti dvama razlozima. Prvi je razlog njihova potreba da signaliziraju pripadnost interesnoj skupini. S obzirom na to da se pripadnici igraće zajednice ne izdvajaju osobito od ostatka društva nekim fizičkim obilježjima kao što je slučaj u nekim drugim supkulturama, jezik kojim govore vrlo je istaknut čimbenik prepoznavanja. Svakako ih možemo ubrojiti u jednu od diskursnih zajednica koje komuniciraju o zajedničkim interesima na međusobno razumljivome jezičnome kôdu (Nikolić-Hoyt 2006: 496).

Drugi razlog kojim možemo objasniti upotrebu neadaptiranih engleskih riječi kod hrvatskih igrača jesu semantičke preobrazbe riječi kod kojih je došlo do promjene izvornog značenja i prilagodbe na uže značenje kojim se referira na visokospecijalizirani koncept (Ensslin 2012: 73). Primjerice, hrvatski su gejmeri u svoj svakodnevni govor preuzeli riječ *boss* koja je već u engleskome jeziku pretrpjela proces semantičke preobrazbe u gejmerskom kontekstu. Naime,

značenje te riječi odnosi se isključivo na stvorenje s kojim se igrači susreću na kraju razine videoigre, a koje je izrazito teže poraziti od ostalih protivnika. Hrvatska istovrijednica *šef* vjerojatno za hrvatske igrače ne zadovoljava visokospecijalizirani kontekst gejmerskog pojma *boss* te možemo zaključiti da bi takva zamjena ipak dovela do narušavanja značenja u kontekstu igranja videoigara.

4. Semantički opis hrvatskoga gejmerskog jezika

Prikupljeni je korpus semantički zahvalan za istraživanje jer obiluje primjerima novih značenja pridanih hrvatskim riječima, odnosno značenjskim posuđenicama i značenjskim odnosima.

Značenjske posuđenice doprinose raznolikosti hrvatskoga jezika i potvrđuju svojevrsnu jezičnu kreativnost hrvatske gejmerske populacije. Njihova su specifična gejmerska značenja sve više prepoznata u rječničkim opisima hrvatskoga jezika, a najčešće su uvrštena u razgovorni funkcionalni stil. Na taj način gejmerski izrazi sudjeluju u dijakronijskom mijenjanju značenja hrvatskih riječi, ali i u proširivanju značenja onih riječi koje su već sada same po sebi višeznačne. To je jezična pojava koju je tek potrebno proučiti i znanstveno opisati.

Što se tiče značenjskih odnosa, prikupljeni je korpus također zahvalan jer nam pokazuje da je hrvatski gejmerski jezik, kao i svaki drugi sociolekt, sklon istoznačnosti, protuznačnosti i značenjskoj stupnjevitosti.

4.1. Značenjske posuđenice

Pridavanje sasvim novih značenja hrvatskim riječima možda je najzanimljiviji aspekt pri proučavanju hrvatskoga gejmerskog jezika. Riječ je o značenjskim posuđenicama koje su specifične po uporabi domaćih riječi u novim kontekstima (Frančić *et al.* 2005: 210).

Slijedi popis hrvatskih standardnojezičnih riječi koje su postojale u svojem negejmerskom značenju prije nego što su zadobile potpuno novo, gejmersko značenje (usp. Halonja – Mihaljević 2012: 68):

<i>arkada:</i>	videoigra na stroju sa sustavom ubacivanja kovanica; žanr videoigre
<i>avantura:</i>	žanr videoigre koji se odlikuje pustolovnim sadržajem
<i>avatar:</i>	lik koji u svijetu videoigre predstavlja igrača
<i>ekspanzija:</i>	softverski dodatak videoigri koji ju sadržajno upotpunjuje
<i>emulator:</i>	računalni program koji omogućava igranje videoigre na platformi za koju nije predviđena
<i>gljiva:</i>	analogni pokazivač smjera na kontroleru
<i>halati</i> ← <i>haklati:</i>	igrati natjecateljske računalne igre
<i>igrač:</i>	osoba koja igra videoigre
<i>igrica:</i>	jednostavna videoigra
<i>kampanja:</i>	kontinuirana priča, skup događaja i zadataka koje igrač mora proći u videoigri
<i>kamper:</i>	onaj koji čeka protivnika u zasjedi

<i>kampirati:</i>	čekati protivnika u zasjedi
<i>klan:</i>	grupa igrača koji timski igraju mrežnu videoigru
<i>klasa:</i>	aspekt lika u RPG-igri koji određuje njegove sposobnosti, povijesnu i društvenu pozadinu, ponašanje, ciljeve i slično
<i>klerik:</i>	klasa lika u RPG-igramama
<i>kontroler:</i>	uređaj kojim se upravlja entitetima u videoigri
<i>konzola:</i>	uređaj koji emitira vizualnu sliku za prikaz videoigre
<i>križ:</i>	dio kontrolera namijenjen biranju smjera
<i>lik:</i>	virtualna osoba unutar videoigre
<i>mana:</i>	virtualna energija pomoću koje likovi bacaju čarolije
<i>nivo:</i>	razina u videoigri
<i>paladin:</i>	klasa lika u RPG-igramama
<i>pješčanik:</i>	videoigra otvorenog svijeta
<i>platforma:</i>	računalni sustav specijaliziran za igranje videoigara
<i>pokretač:</i>	osnovni softver koji pokreće videoigru
<i>rasa:</i>	etnička skupina ili fantastična vrsta kojoj pripada lik u videoigri
<i>rendžer:</i>	klasa lika u RPG-igramama
<i>simulacija:</i>	žanr videoigre u kojoj se oponašaju dijelovi iz stvarnoga života
<i>sisica:</i>	analogni pokazivač smjera na kontroleru
<i>strategija:</i>	žanr videoigre
<i>trol:</i>	igrač koji namjerno provocira suigrače u videoigramama
<i>zacrpa:</i>	softver koji je dizajniran za nadograđivanje, popravljavanje ili poboljšanje videoigre ¹²

Neke od navedenih riječi (*avatar*, *ekspanzija*, *emulator*, *kontroler*, *konzola*, *platforma*, *pokretač*, *zacrpa*) zapravo pripadaju semantičkom polju računalne tehnologije jer je riječ o pojmovima čije značenje pokriva hardverski ili softverski aspekt svijeta računala. S obzirom na to da su videoigre nezamislive bez računala, takvo je prelijevanje jednoga semantičkog polja u drugo očekivano. Osobito su zanimljive semantičke posuđenice *gljiva* i *križ* koje su zadobile novo gejmersko značenje na temelju vizualne sličnosti gljive i križa s hardverskim elementima na upravljačkim uređajima za igranje videoigara. Po istom je principu nastala i hrvatska gejmerska riječ *sisica* koja je sinonimni izraz za *gljivu*¹³. Frančić *et al.* (2005: 211) tvrde da takva polisemičnost ne može biti štetna za hrvatski jezik jer se zabune uklanjaju kontekstom. Promotrimo li riječi koje označavaju elemente unutar samih videoigara, vidjet ćemo da su njihova proširenja značenja složenija od onih koji se odnose na softverske i hardverske komponente. To su riječi koje pripadaju isključivo gejmerskom semantičkom polju. Njihovo

¹² Usp. VRHSJ 2015: s. v. *arkada*, *avantura*, *avatar*, *ekspanzija*, *emulator*, *gljiva*, *haklati*, *igrač*, *igrice*, *kampanja*, *kamper*, *kampirati*, *klan*, *klasa*, *klerik*, *kontroler*, *konzola*, *križ*, *lik*, *mana*, *nivo*, *paladin*, *pješčanik*, *platforma*, *pokretač*, *rasa*, *rendžer*, *simulacija*, *sisica*, *strategija*, *trol*, *zacrpa*.

¹³ Riječ *sisica* izdvaja se po tome što je zadobila novo gejmersko značenje bez posredstva engleskoga jezika kao što je slučaj kod riječi *gljiva* (engl. *mushroom joystick handle*) i *križ* (engl. *cross joypad*).

novo gejmersko značenje najčešće proizlazi iz prethodno postojećih značenja ili ih nadopunjuje. Primjerice, gejmerska riječ *klasa* zadržava značenje sloja u strukturi društva, ali u gejmerskom kontekstu pripadnost igraćeg lika pojedinoj klasi utječe na tijek i ishod igranja videoigara. Nadalje, *paladin* je jedna od mogućih klasa u RPG-igrama, ali on ne predstavlja jednog od dvanaest legendarnih vitezova iz pratnje Karla Velikog, već je to lik svetog ratnika koji se bori protiv zla, ima magične sposobnosti, a čija su djela motivirana religijom. Dakle, nova gejmerska značenja takvih riječi usko su povezana sa žanrom i pričom pojedinih videoigara te predstavljaju specifične aspekte kao što su mogućnosti i sposobnosti likova, njihove mane i vrline, a vrlo često i brojčane vrijednosti njihovih radnji.

Iako je hrvatski gejmerski jezik relativno mlad, već je sada u nekim njegovim pojavnostima vidljiva promjenjivost koju tijekom vremena proživljava svaki idiom. U slučaju pridavanja novih gejmerskih značenja hrvatskim standardnim riječima, tu nam promjenjivost dokazuje riječ *igrice* koja sa semantičkog gledišta ima zanimljivu povijest. Prije nego što su se videoigre pojavile u Hrvatskoj, riječ *igrice* nosila je deminutivno značenje od imenice *igra*, a danas je još uvijek u rječnicima tako opisana. Međutim, kada su se videoigre kod nas pojavile kao novi oblik zabave, riječ *igrice* u negejmerskoj je populaciji nerijetko bila izjednačivana s terminom *videoigra*, te je ona postala uvredljiva za pripadnike igraće zajednice kao pojam koji podcjenjuje njihovu složenost (usp. Halonja – Mihaljević 2012: 71). No do danas se *igrice* vratila u gejmerski jezik kao pojam koji označava jednostavne, opuštajuće i najčešće besplatne igre koje se igraju na društvenim mrežama i mobilnim uređajima, a takvo je razlikovno značenje, čini se, izrazito dobro prihvaćeno.

4.2. Značenjski odnosi

Riječi hrvatskoga gejmerskog jezika najčešće ulaze u leksičko-semantički odnos podređenosti i nadređenosti, sinonimične odnose i antonimične odnose.

Petrović (2005: 132–133) razlikuje leksičku sinonimiju od sintaktičke sinonimije ili sinonimičnosti. Leksička se sinonimija odnosi na identičnost riječi u jezičnome sustavu, a sinonimičnost je identičnost koja nastaje u kontekstu. Leksički sinonimi pripadaju istoj vrsti riječi i istome jezičnome sustavu ili podsustavu, a sinonimične jedinice u pravilu pripadaju različitim jezičnim podsustavima (*ibid*: 180). Sinonimične jedinice (17) pronađene u korpusu pripadaju hrvatskome gejmerskom sociolektu, a najčešći su primjeri istoznačnosti između

stranih izraza i prilagođenica, dok su primjeri istoznačnosti između stranih izraza i prevedenica nešto rjeđi. Ovdje valja spomenuti da je pronađen samo jedan primjer sinonimnog para čije obje jedinice pripadaju hrvatskome standardnom jeziku, a koje gejmeri nerijetko upotrebljavaju u svojem govoru: *karta – mapa*. Sinonimične jedinice (18) iz korpusa oprimjeruju istoznačnost između gejmerskih i standardnojezičnih izraza, gejmerskih i računalnih izraza te gejmerskih i razgovornih izraza.

- (17) *abiliti – ability; ajtem – item; apgrejd – upgrade; apgrejdati – upgradeati; banati – benati; boostati – bustati; character – karakter; cheat – čit; cheater – čiter; combo – kombo; completati – komplirati; craftanje – kraftedanje; damage – dmg; deck – dek; dev – developer; džojstik – joystick; ekvipati – equipati; fajt – fight; fajter – fighter; gameplay – gameplej – gejmplej; gamer – gejmer; geek – gik; gljiva – sisica; hajp – hype; hardcore – hardkor; junglati – junglirati; kampanje – kampiranje – kempiranje; kampati – kampirati – kempati; kvest – quest; levelanje – leveliranje; levelati – levelirati; masovka – MMO igra; noob – njub – njubara; multiplayer – multiplejer; plejka – PlayStation; ranger – rendžer; singleplayer – singlplejer; sjecivno-zarezujuća akcija – hack and slash igra; sneaker – šuljačina; spel – charm; šora – šoračina – tabačina*
- (18) *abiliti – sposobnost; ajtem – predmet; apgrejd – nadogradnja; apgrejdan – nadograđen; apgrejdati – nadograditi; benati – zabraniti; blokati – blokirati; charm – čarolija – spel; cheater – varalica; co-op – kooperativno igranje; deck – špil; džojstik – igraća palica; ekvipan – opremljen; ekvipati – opremiti; engine – pokretač; experience point – iskustveni bod; fajt – borba; fajter – borac; gamepad – kontroler; gejmer – igrač; hejter – mrzitelj; igra otvorenog svijeta – open world igra – pješčanik – sandbox igra; jurilica – trkaća igra; karakter – lik; kickati – izbaciti; level – nivo – razina; pucačina – shooter – šuter; rezurektati – oživjeti; sačekuša – kempiranje; skill – vještina; spajk – šiljak; startati – započeti; vajnati – žaliti se.*

Antonimi su leksemi suprotna značenja, a Šarić (2007: 80–121) navodi dva tipa njihove klasifikacije – strukturnu i značenjsku. Strukturna klasifikacija podrazumijeva glagolsku (npr. *benati – odbenati*), pridjevnu (npr. *igriv – neigriv*) i imeničku (npr. *gejmer – negejmer*) antonimiju. S obzirom na značenjsku klasifikaciju, antonimi mogu biti konverzivni (obratni), vektorni (suprotno usmjerene radnje), kvalitativni (stupnjeviti), koordinacijski (položaj u prostoru i vremenu) i komplementarni. U korpusu gejmerskih izraza pronađene su potvrde za vektorne (19), kvalitativne (20) i komplementarne, odnosno binarne antonime (21):

- (19) *dropati – lootati*
- (20) *njub – skiller, AAA igra – indie igra*
- (21) *multiplejer – singlplejer.*

Sljedeći odnos uočen u gejmerskom semantičkom polju odnos je nadređenosti (hiperonimija) i podređenosti (hiponimija). Takav odnos unutar jezičnog sustava nameće hijerarhijsku strukturu (Petrović 1997: 241), a hijerarhijski je ustroj elemenata koji se odnose na videoigre vrlo

uobičajen u gejmerskoj kulturi. Primjerice, *videoigra* je nadređenica brojnim terminima koji se odnose na žanr videoigre (*arkada, avantura, fantasy, igra otvorenog svijeta, masovka, MOBA, platformer, point and click, pucačina, RPG, RTS, simulacija, sjecivno-zarezujuća akcija, strategija, survival, tabačina, taktika*). Ti su hiponimi u međusobno ravnopravnom odnosu, a zbog toga ih nazivamo supodređenicama ili kohiponimima. Međutim, neki su od nabrojanih kohiponima sami za sebe hiperonimi jer postoje termini kojima su hijerarhijski nadređeni:

pucačina *pucačina iz prvoga lica, pucačina iz trećega lica*

RPG *ARPG, FRP, JRPG, MMORPG*

Nadalje, rijetki su primjeri homonimije (*trol* ‘rasa bića u RPG-igramama’ – *trol* ‘igrač koji namjerno provocira i frustrira suigrače tijekom igre’), homofonije (*sim* ‘skraćeno od *simulacija*’ – *Sim* ‘lik u igri *The Sims*’) i paronimije (*igrači* – *igraći*).

5. Rječnički opis hrvatskoga gejmerskog jezika

U rječniku su gejmerskoga jezika obrađene 303 natuknice.

Rječnički se članak sastoji od jednorječne ili višerječne natuknice, etimološkoga podatka ako je bilo potrebno navesti ga, definicije i potvrde iz prikupljenoga korpusa. Najveći broj potvrda preuzeto je iz tiskanih časopisa Reboot i Vidi te s mrežnih portala *Reboot: gaming kultura* i *HCL.hr: gaming portal*.

Važno je napomenuti da je metajezik rječničkih definicija neujednačen. Neke su natuknice opsežnije definirane, a neke manje jer je smatrano da u pojedinim slučajevima opsežniji opis nije potreban. Primjerice, u natuknicama za kratice od naslova konkretnih videoigara naveden je samo etimološki podatak, a one su u rječnik uvrštene zato što je riječ o izrazito popularnim videoigrama iz kojih proizlazi većina ostalog gejmerskog pojmovlja zabilježenog u rječniku.

Potrebno je uzeti u obzir nesistematičnost rječnika jer se sastoji od izraza iz različitih funkcionalnih stilova, od izraza koji se odnose na različite žanrove i videoigre te od izraza koji nisu u jednakoj mjeri čestotni i prihvaćeni u cijeloj hrvatskoj igraćoj zajednici. Buduća istraživanja hrvatskoga gejmerskog jezika svakako bi se trebala usmjeriti prema razlikovanju tih aspekata, ali i prema proširenju opsegom skromnog rječnika sastavljenog za potrebe ovog diplomskoga rada. Postoji još mnogo gejmerskih izraza koji u njemu nisu zabilježeni, a svakodnevno nastaju novi, dok neki odlaze u zastaru¹⁴.

5.1. Hrvatski gejmerski rječnik

A

AAA igra videoigra najvišeg razvojnog budžeta i razine promocije

Sudeći prema dosad objavljenim materijalima igra uopće ne stvara siromašan indie ugođaj već djeluje kao AAA naslov. (Vidi: informatički časopis)

abiliti (engl. *ability*) sposobnost, odnosno vještina koju može imati ili postići pojedini lik u igri

¹⁴ Hvala svima koji su pomogli u prikupljanju i definiranju gejmerskih izraza, osobito P. Arambašiću, T. Čirjaku, P. i M. Džepini, S. Gregurašu, I. Jakovljeviću, I. Klindić, V. Kojiću, K. Kusu, K. Majetić, L. Puškariću i M. Šubaši.

*Combat system - sličan kao i D2, ideš okolo i spammaš **abilitije**.; Svaka klasa ima 6 active ability slotova (u svaki slot može ić po jedan ability iz jedne kategorije, a u svakoj kategoriji ima po 5-6 **abilitija** i po 5-6 raznovrsnih upgradeova za svaki ability). (Udruga 3. zmaj)*

ability v. abiliti

*Ja sam rekao kako je OP heroj zbog nekih svojih **abilitya** da sad ne nabrajam ponovo. (HCL.hr)*

adventurer (engl. *adventurer*) jedna od klasa kojoj može pripadati lik u RPG-igrama

*Defaultna postavka većine fantasy RPG-ova je da likovi, **adventureri**, idu okolo ubijajući monstere, zle wizarde i povremeno korumpirane plemiće. (Eydis: fantasy & SF)*

AI (kratica, engl. *artificial intelligence*) v. UI

*Naravno, tu postoji kampanja i skirmish protiv **AI** neprijatelja, ali želite li Dawn of War III iskusiti u potpunosti, ne gine vam multiplayer. (Vidi: informatički časopis)*

ajtem (engl. *item*) predmet ili artefakt u igri

*Označiš **ajtem** i klikneš C te ga to dovede u prvi plan a ona ga rotejša sa mausom. (Bug Online)*

animanijakalan (pridjev nastao stapanjem riječi animacija i manijakalan) koji je izrazito oduševljen animacijskim izgledom videoigre

***Animanijakalne** akrobacije (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

apgrejd (engl. *upgrade*) nadogradnja, v. apgrejdati

*Dajte mi samo recite, kada započnem New game + da li će mi ostati ovi **apgrejdovi** oružja i level lika, ili se sve resetira? (Reboot: gaming kultura)*

apgrejdan (engl. *upgraded*) koji je nadograđen, v. apgrejdati

*Sad sam kompletno **apgrejdan** lvl 24 voidwalker pa me zanima da li bi se isplatilo sve ispočetka otključavati sa sunsingerom? (Reboot: gaming kultura)*

apgrejdati (engl. *upgrade*) nadograditi postojeći entitet u igri (lik, oružje, oklop, zgradu, sposobnost, čaroliju itd.)

*A sto se tice inventarija, on ti je prazan, ali kad skupis neko oružje, ono ce biti vec **apgrejdano** na onaj nivo na koji si **apgrejdao** u prvom prelasku, imat ces **apgrejdan** i medipack, shiv i sto si vec sve **apgrejdao** (Reboot: gaming kultura)*

arkada (engl. *arcade game*) zabavna igra na posebnim strojevima koji funkcioniraju nakon ubacivanja kovanica ili žetona u stroj. Takvi aparati obično su smješteni u posebne prostore poput igraonica, zabavnih parkova i kafića, a igre specifične za takve aparate prešle su i na druge igraće konzole. Danas se proizvode igre arkadnog žanra koje su posebno namijenjene za igranje na internetu. Za takve igre specifične su kratke razine, jednostavno upravljanje i naglo povećanje težine igre

*ako netko zna neku jakooo dobru strategiju , **arkadu** , rpg nek kaze da downam tnx ;) (Bug Online)*

arkadan koji se odnosi na arkadnu videoigru

*Pucanje je, baš kao i model vožnje u igri poprilično zabavan i **arkadan**. (Vidi: informatički časopis)*

ARPG (kratica, engl. *action role playing game*) žanr videoigara s elementima akcijskoga žanra i žanra igranja uloga

*Neki od tih elemenata standardni su za žanr **ARPG**, a drugi su specifični za Nioh. (Bug: časopis za informatiku)*

avantura (engl. *adventure game*) računalna igra pustolovnog sadržaja u kojoj se rješavaju razni problemi. Takve su igre obično sporije i veoma se često temelje na humoru i stravi. Prve su avanture bile tekstovne i igrač je naredbe morao upisivati. Razvojem grafike razvijale su se i avanture, pa umjesto tekstovnih naredaba igrač daje naredbe pomoću miša i stekle su veliku popularnost zahvaljujući serijalima kao što su *Monkey Island*, *King's Quest*, *Broken Sword* ili *Gabriel Knight* (Halonja 2006: s. v. *avantura*)

*Već dugo tražim neku dobru **avanturu**, ali bez uspjeha. Dakle, molio bih preporuku **avanture** za PC, a da je nešto slično kao *Monkey Island* serijal i da je obavezno novijeg datuma i dobre grafike. (Bug Online)*

avatar (engl. *avatar*) lik koji u svijetu igre predstavlja određenu osobu, odnosno igrača

*Pošto je najavljeno da će se kamerica već (opcionalno) koristiti unutar igre za snimanje lica i sinkanje govora i izraza sa **avatarom** u igri, vjerojatno neće istovremeno moći biti aktiviran ovaj IR, ali vidjet ćemo.. (Bug Online)*

*Što ste vještiji i što više riskirate to ćete biti više nagrađeni raznoraznim estetskim stvaričicama kojima možete prilagođavati izgled svog **avatara**. (Vidi: informatički časopis)*

B

banati v. benati

*Nema problema stari, probaj njuškalo ili pvpelite kako se već zove, samo se pazi, Riot zna nadgledati i **banati**.* (HCL.hr)

bananje v. baniranje

*jedini problem je to **bananje** s livea ali ako ti nije problem kupiti neki dobar orginal s dobrim multiplayerom onda super.* (HCL.hr)

baniranje (engl. *ban*) zabranjivanje

*Odabir lika s kojim ćete igrati te **baniranje** likova koje ne može koristiti protivnik donosi pola pobjede u MOBA igrama.* (Vidi: informatički časopis)

battleground (engl. *battleground*) područje na kojem se odvija borba, a u nekim MMO-igrama (primjerice, u *WOW-u*) područje na kojem se odvijaju PvP-borbe

*Bitno mi je samo da se starta odmah od lvl 80 (ili da se ful brzo može doći do lvl 80), da se može free uzeti t7.5 i / ili s5 (dakle bez voting pizdarijske), da je lvl cap 80, da rade pvp arene i **battlegroundovi** i po mogućnosti da rade instance* (Narkive: newsgroup archive)

benati (engl. *ban*) (1) privremeno ili trajno zabraniti pristup pojedinoj igri; (2) zabraniti upotrebu pojedinih entiteta u igri, npr. pojedinih likova koje može koristiti protivnik u natjecateljskoj igri

*E sad, postoji kvaka kako će Sony možda **benati** sve usere koji imaju custom FW-e sa PSN-a što znači nema online multiplayera i drugih PSN mogućnosti.* (HCL.hr)

beta (engl. *beta version*) posljednja inačica igre prije službene objave i puštanja igre na tržište

*VR verzija PayDaya iznenada je najavljena sredinom svibnja kada je Overkill potvrdio da će biti besplatno dostupna svim vlasnicima PayDaya 2 – **beta** kreće prije kraja godine na Steamu.* (Reboot: časopis za gaming kulturu)

BG (kratica, engl. *battleground*) v. battleground

*Evo ja igram turen druida na Spinebreakeru sada na 63. levelu i namjeravam ići u pvp ali kakva je situacija sa feralima u areni vjerojatno samo u **BGove**.* (Bug Online)

bildati (engl. *build*) izgraditi lik i usavršiti ga određenim sposobnostima

*Svoj lik i svoje suborce i dalje možete '**bildati**' raznim skillovima i sposobnostima koje će zatim upotrebljavati tijekom borbe, no naglasak je uvelike na frenetičnoj akciji, a daleko manje na nekakvom RPG-u.* (Vidi: informatički časopis)

blokati v. blokirati

*Ovi blokovi me zivciraju, mislim one bombe od udarca mi **blokaju** u zraku, pa tu loptu ne vidiš kad ide, a di da tek **blokaš**, ajde desi se možda nekad, al u FIFA to bude po 10 puta u utakmici.* (Bug Online)

blokirati (engl. *block*) zaustaviti protivnikov napad ili potez u borbi (npr. u borilačkim igrama kao što su *Mortal Kombat*, *Tekken*, *SoulCalibur* ili *Street Fighter*)

*Dvin ult ima svoj range, može se **blokirati** reinovim stitom, winstonovim shieldom, zarijinim bubbleom, symmetrinim shieldom, mei wall, sad je jos tu i orisa, roadhogov hook može preusmjeriti dvinu ultu...* (HCL.hr)

boostanje (engl. *boosting*) jačanje

*Nove stvari se očituju i u istraživanjima novih tehnologija pa nećete samo razvijati tehnologije s ciljem da napredujete kroz 'znanstveno drvo' već će vam sustav istraživanja omogućavati **boostanja**, što znači da ćete imati manje ciljeve koje možete postići kako biste povećali znanstveni razvoj na specifičnim područjima.* (Vidi: informatički časopis)

boss (engl. *boss*) osoba, stvorenje, robot ili biće (ovisno o vrsti i žanru igre) s kojim se igrači susreću na kraju razine ili misije. Ti su likovi veći, snažniji i moćniji od običnih neprijatelja koje igrači kroz igru moraju poraziti te ih je vrlo teško pobijediti

*A za razliku od Shinobu iz NMH, Quadraxis je i vizualno impresivan i jedan od upečatljivijih **bosseva**.* (HCL.hr)

bot (engl. *bot*) lik u računalnoj igri kojim upravlja računalno (Halonja 2006: s. v. *bot*)

*Kako na Counter-Strikeu 1.6 namjestiti da **botovi** igraju protiv mene'??* (Bug Online)

brawler (engl. *brawler*) žanr videoigara koji podrazumijeva borbu prsa o prsa između jednoga igrača ili više njih s jedne strane i velikoga broja protivnika s druge strane

*U svojoj srži, For Honor je **brawler**.* (Bug: časopis za informatiku)

bugovit (engl. *bugged*) koji sadrži pogreške u računalnom programu ili sustavu

*Dotaknimo se i velike kontroverze koja se pojavila nakon izlaska igre, a radi se naravno o facijalnim ekspresijama likova, kao i lošim i **bugovitim** animacijama.* (Vidi: informatički časopis)

build (engl. *build*) izgrađenost lika koja podrazumijeva statističke bodove i opremu koja mu omogućuje postizanje najboljih rezultata tijekom igre

*Već poznati sustav **buildova** tako će biti prisutan i u Chroniclesima, po kojem će si svaki igrač iskrojiti profil vojnika koji mu najviše odgovara. (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

bulkati (engl. *bulk*) prikupiti što veći broj XP-a kako bi se postigla što veća razina u što kraćem vremenu

*#onokad previše **bulkaš** i neprijatelji jednostavno nisu više ono što su bili prije... (Gamer.hr)*

bustati (engl. *boost*) pojačati

*O zeitgeistu nam dovoljno govori i lajtmotiv koji se u petici provlači od početka – priče o narodnim junacima koji su otimali bogatima da bi davali siromašnima pa ćemo u školi, pripremajući se za ispite (i **bustajući** znanje koje nam treba za vezu sa zgodnom Makoto) nešto naučiti i o dvojici japanskih Robin Hoodova. (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

C

character v. lik

*Imas taman koji dan/tjedan, ako nemas te **character**e bilizu lvl 60, da ih izlevelas i demonstriras, prije nego se nerfa inferno, onda ne znam kako ce biti. (Bug Online)*

charm (engl.*charm*) čarolija

*Tebe ne brine to što ćete netko ubiti 15 metara iza zida, ali zato te je yebeno briga hoće li te netko ubiti kroz prozor dok ti gledaš svoj novi **charm** koji si kupio svojim novcima, juhuu. (Bug Online)*

cheat v. čit

*Heroes of might & magic ne mogu zamisliti igrati bez **cheatova** iako to ubija cijelu igru obozavam sto moj konjic-grbonjic moze negraniceno trckarati i pri tome imati love za sve sto mi padne na pamet - taj serijal sam stvarno puno igrao (Bug Online)*

cheater v. čiter

*Za sada uopće ne igram myClub jer je prepun debila i **cheatera**, ali igram online divisions. (HCL.hr)*

checkpoint (engl. *checkpoint*) kontrolna točka u računalnim igrama koja se nalazi usred neke razine ili misije na kojoj se pohranjuje igračev napredak kroz igru

*Inace to ne prilici DICE-u, ali misteriozno su mi nestali **checkpointovi** (sarkazam). Ali nema veze, kreniti cu od pocetka.... (Bug Online)*

chest (engl. *chest*) kovčeg koji sadrži blago, resurse ili nepoznatu nagradu za obavljanje misije i sl.

*Battlepackovi su ti **chestovi** koje dobivaš kako dižeš rankove i radiš određene achievements.* (Bug Online)

CoD (kratica za igru *Call of Duty*)

*Okruženje nije jedina promjena najnovije igre Call of Duty, a Sledgehammer Games odlučio je promijeniti način na koji igramo poznati **CoD-ov** multiplayer.* (Reboot: časopis za gaming kulturu)

combo v. kombo

*Što se borbe tiče, ideja Spidera je da ona sadrži nekoliko različitih elemenata koji se mogu kombinirati u **combo** potezima.* (Vidi: informatički časopis)

completati (engl. *complete*) v. komplirati

***Completa** daily objective, to mi je bio 7. zaredom, dok sam bio u air racu sam dobio poruku da sam **completo** weekly challenge i da sam dobio 100k\$ i 15k RP, level mi se podigne na 47, vratim se u SP, level 46 bez 100k.* (Bug Online)

co-op v. kooperativno igranje

*Zombies Mode je kaotično zabavan i Activision bi možda trebao razmisliti o tome da zombije odvoji od Call of Duty franšize i od njih stvori samostojeći **co-op** naslov.* (Vidi: informatički časopis)

craftanje v. kraftedanje

*Tu se istodobno išlo na RPG sustav biranja klasa, **craftanja** oružja i oklopa, buildanja napadačkih i obrambenih vještina, te na bespoštedni PvP uvijek i svugdje, ali pitanje je koliko će zahvalna ta kombinacija na kraju biti* (Reboot: časopis za gaming kulturu)

Č

čit (engl. *cheat*) skup naredaba ili redoslijed radnja čijim se aktiviranjem u videoigri dolazi do raznih bonusa (poboljšanja), pomaže pri prelasku težih dijelova ili jednostavno isprobavaju različite sposobnosti (Halonja 2006: s. v. *cheat*)

*Lako tako proć igru momci i curo... Ja san se na zadnjem levelu ubija ka stoka dok ga nisan priša.... A vi sa **čitovima**... Niste u redu :-P* (HCL.hr)

čiter (engl. *cheater*) igrač koji se u videoigrama služi nedopuštenim alatima kako bi stekao prednost pred ostalim igračima

Tijekom svog pomalo kratkotrajnog online ut2k4 iskustva imao sam nekoliko puta posla sa čiterima.
(HCL.hr)

D

dajvati (engl. *dive*) boriti se protiv neprijatelja ispod njegova *turreta*. Termin specifičan za igru *League of Legends*

Kassadin vs Ap YI mid, imao sam 10/3/9, veći farm od njega i sve...i nafidanu vayne smo imali....ali su se ufurali i i šli turret dajvati i nasus od 2/1/1 imao 6/1/1 ...i snowballao kasnije, jer je moja vaynica mislila da može 1vs5 (PC Ekspert)

damage (engl. *damage*) oštećenje entiteta u igri (lika, oružja, oklopa, vozila itd.)

Napokon sam završio svih 14 misija za lajt tenkove, i sad me čeka 15. 4000 spot damagea. (Bug Online)

deck v. dek

Blizzard se zbog nadolazeće ekspanzije i uvođenja novih formata igranja odlučio pozabaviti razuzdanim Druidima i ostalim agresivnim deckovima. (HCL.hr)

dek (engl. *deck*) špil

Conquest je format natjecanja u kojem svaki igrač donese tri deka i mora pobijediti po jednom sa svakim od njih da bi pobijedio u seriji, jednom kada pobijedi s dekom pobjednički dek se eliminira. (Vidi: informatički časopis)

demo (engl. *demo version*) besplatan dio igre čija je svrha zainteresirati igrače za kupnju cjelovite inačice

U demu smo spašavali bespomoćnu djevojku, ali čini se da ćemo imati i drugačije, krvoločnije zadatke.
(Reboot: časopis za gaming kulturu)

dev (kratica, engl. *developer*) v. developer

Igra se trenutačno može kupiti u Mortal i raskošnijoj Immortal varijanti, no mogla bi njegovati riskantan poslovni model gdje će se neke stvari moći kupiti za dodatan keš, ali devovi kažu da nipošto neće biti pay 2 win (Reboot: časopis za gaming kulturu)

developer (engl. *developer*) razvojniki videoigra

*Dolazak VR uređaja donio je automatski i nova iskustva igranja u kojima će se **developeri** još tražiti ali i imati izvor inspiracije za neke nove ideje igrivosti. (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

dinajati (engl. *deny*) uništiti vlastite resurse kako bi ih se uskratilo neprijatelju

*o čemu vi to? pa i dalje se linae (bez katapulte) **dinaja** sa duplim stackom, ali to više nije isplativo jer sad taj kamp daje manje golda i exp-a, to je nerf a ne **dmg**, zapravo taj mali kamp na early levelima radi više **dmga** nego stari kamp... sad se više isplati leechat exp sa linaea i genkat sto prije ostale linaeove (Bug Online)*

dmg (kratica, engl. *damage*) v. damage

*o čemu vi to? pa i dalje se linae (bez katapulte) **dinaja** sa duplim stackom, ali to više nije isplativo jer sad taj kamp daje manje golda i exp-a, to je nerf a ne **dmg**, zapravo taj mali kamp na early levelima radi više **dmga** nego stari kamp... sad se više isplati leechat exp sa linaea i genkat sto prije ostale linaeove (Bug Online)*

DotA (kratica za igru *Defense of the Ancients*)

*Btw zasto su oni bolesnici ako uspijevaju profitirati od onog sto vole raditi, a to je igrati **Dotu**? (Bug Online)*

drop (engl. *drop*) zlato ili predmet koji igrač dobije nakon što završi zadatak, pobijedi bossa i slično. Dropovi mogu nasumično padati tijekom igranja igre, a isti se izraz koristi za predmet koji drugi igrač baci jer mu je nepotreban

*Pospremajte stvari u predviđene chestove, ne stvarajte nove chestove i ne ostavljajte nered (dropani itemi, nepokupljeni xp, nepokupljeni mob **dropovi**). (HCL.hr)*

dropan koji je bačen

*Pospremajte stvari u predviđene chestove, ne stvarajte nove chestove i ne ostavljajte nered (**dropani** itemi, nepokupljeni xp, nepokupljeni mob dropovi). (HCL.hr)*

dropati (engl. *drop*) baciti nepotreban predmet

*Moram samo probati pronaći da li ima mod da kad vidiš neko oružje, da ti odmah piše njegova snaga, a ne da kupim sve pa idem u inventarij gledati i **dropati**. (HCL.hr)*

dungeon (engl. *dungeon*) labirintski okoliš u videoigri u kojem se igrač bori protiv različitih čudovišta i pronalazi vrijedne predmete

*Od komandi do snalaženja u beskrajnim random generiranim **dungeonima**. (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

dungeon crawler (engl. *dungeon crawl*) žanr videoigara u kojem likovi igrača lutaju labirintskim okolišem i bore se protiv različitih čudovišta

*Ako volite **dungeon crawlere** i ovakve igre, zabavi sa smrtonosnim curicama nikad kraja. (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

DŽ

džojstik v. igrača palica

*Naime prije dva mjeseca sam uzeo **džojstik** Gigatech gx 105 **džojstik** nije Bog zna šta, ali bi trebao da radi. (HCL.hr)*

džukati (engl. *juke*) izbjegli *spellove*, projekte ili neprijatelje zavaravanjem pomoću kretanja

*Kak ne **džukam** to, ja ne mogu jebeno vjerovat. (YouTube)*

E

early access (engl. *early access*) model financiranja u industriji videoigara koji igračima omogućuje plaćanje ranog pristupa videoigri koja je nedovršena i još uvijek u razvoju

*Čeka nas još samo finalni wipe uoči izlaska i završno balansiranje, ali ne bojimo se za budućnost Albiona ako je suditi po angažmanu i fanatičnosti igrača u **early accessu**. (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

easter egg (engl. *easter egg*) skriven element u igri koji najčešće sadrži zabavne i zanimljive stvari vezane uz igru

*Ako je stvarno tek sad dodano, zasto su postojali oni ostali **easter eggovi** koji nisu upucivali na nista? (Bug Online)*

ekspanzija (engl. *expansion pack*) dodatak postojećoj videoigri koji obično sadržava nova područja igre, oružja, objekte i/ili proširene priče te upotpunjuje postojeću igru

*BioWare je potvrdio kako će virtualni stanovnici daleke, daleke galaksije dobiti dvije nove **ekspanzije** tijekom 2014. godine. (Bug Online)*

ekvipan (engl. *equipped*) opremljen

*Pa zar nije L2 da moras drzat da ti iskoci ekran sa usporedbom itema koji imas **ekvipan** i onaj koji zelis usporedit sa tim?* (Reboot: gaming kultura)

ekvipati (engl. *equip*) opremiti lika oklopima, oružjem, čarobnim predmetima i sl.

*Atunas magije u tvom slucaju vatre koje zelis koristit posto ces ih imat vise nego sto ih mozes **ekvipat**.*
(Reboot: gaming kultura)

emulator (engl. *emulator*) računalni program koji omogućava igranje videoigre na platformi za koju nije predviđena (npr. igranje igre namijenjene za *PlayStation* na osobnom računalu)

*Ak kojim slučajem nemate HS na mobitelu možete i preko **emulatora** za PC.* (Bug Online)

emulirati igrati videoigre na platformi koja za nju nije predviđena

*Mislim da je što se u današnje vrijeme tiče igara do PS2 generacije, nekako bolje ostaviti konzole za iste po strani i **emulirati** ih, naravno ako se ima dovoljno dobre PCjeve.* (HCL.hr)

engine v. pokretač

*Za početak, tu je sasvim novi **engine**, DICE-ov Frostbite, kojeg Electronic Arts koristi gotovo za sve svoje naslove u svim razvojnim studijima koje posjeduje.* (Vidi: informatički časopis)

equipati v. ekvipati

*Zašto ne mogu **equipati** iteme, točnije "use" mi je sivo konstantno, ringovi, stari oklop, billo šta.* (Bug Online)

erpegeaš igrač RPG-igara

***Erpegeašima** avanturistima ponudili su ogromne svjetove u kojima će se satima zadržati tražeći neku sitnicu bitnu samo njima.* (Reboot: časopis za gaming kulturu)

erpegijanje igranje RPG-igara

*Gledajući ga s odmakom od gotovo mjesec dana, Epic Manager će nam ostati u lijepim uspjesima i svakako zaslužuje pozornost svakog ljubitelja alternativnog indie **erpegijanja**.* (Reboot: časopis za gaming kulturu)

eSport kompetitivno i profesionalno igranje videoigara

*Drugim riječima, ako bismo Quake 3 Arenu mogli nazvati prvim **eSportom** u povijesti, onda bismo u Quake Championsima trebali dobiti ultimativni.* (Vidi: informatički časopis)

exp (pokrata, engl. *experience*) v. experience

*Neki ljudi šalju samo fightere jer s figherima dobivaju više **expa**.* (Bug Online)

experience (engl. *experience*) iskustvo lika u videoigri koje se prikuplja iskustvenim bodovima

*Isprobat cu ako nadjem dobar sa socketom jer ne zelim se trenutno odreci 25% **experienca** dok jos "malo" ne podignem paragon.* (Bug Online)

experience point v. iskustveni bod

*U multiju nece biti vozila, mape bi trebale biti manje nego u ET:QW, a gameplay slicniji RTCW-u. Osim sto ce ostati glupi **experience pointovi** kao u Wolf ET-u.* (Forum.hr)

F

F2P (kratica, engl. *free to play*) igre u kojima većini sadržaja igrači mogu pristupiti besplatno

*Za većinu igara to bi značilo da je riječ o starom naslovu koji više ne može biti aktualan, ali za **F2P** igre vrijede malo drugačija pravila.* (Reboot: časopis za gaming kulturu)

fajnlfantastičan (pridjev nastao stapanjem naziva igre *The Final Fantasy* i pridjeva *fantastičan*) koji je odličan u stilu videoigre *The Final Fantasy*

*Moram priznati da mi OST Trinaestice ne zvuči **fajnlfantastično**. **Fajnlfantastičan** ili ne - uživam u njemu (toliko da ponekad čagam dok igram. :D)* (Reboot: gaming kultura)

fajt (engl. *fight*) borba

*Boss **fajtovi** s članovima pomahnitale obitelji potpuno su drugačiji, a svaka situacija traži drugačiji pristup, kao i u svakom dobrom boss okršaju.* (Reboot: časopis ga gaming kulturu)

fajter (engl. *fighter*) (1) bilo koji borac u bilo kojoj igri; (2) jedna od klasa kojoj može pripadati lik u RPG-igramu. Lik te klase vješt je u borbama i pritom se služi teškim oklopima i naoružanjem. Odlikuje se fizičkom snagom, ali njegove su magijske sposobnosti ograničene

*može,jedan je mislim bio bomber a drugi je bio **fajter** ili onaj srednji,neznam točno...* (Bug Online)

fantasy (engl. *fantasy*) žanr videoigre utemeljene na mašti. Elementi takvih igara u punom su smislu fantastični. To su izmišljeni svjetovi, situacije, likovi, rase, stvorenja, čarolije, oružja itd.

*Odavno nisam citao text u nekoj igri, ovdje je svako slovo vrijedno citanja, pravi **fantasy** svijet, igrao sam sve na infinity enginu sto je ikada napravljeno, ali je ova igra atmosferom jos bolja...* (Bug Online)

farmati (engl. *farm*) skupljati resurse u igri proizvodnjom, prodajom i sl.

*Kada završi laning phase puno je lakše **farmati** jer se minioni kupe na tone i nije ih tesko ubiti.*
(Reboot: gaming kultura)

fatality (engl. *fatality*) potez u borilačkim igrama kojim se ubija protivnik

*Neki likovi uz babality/pit imaju i 3 **fatalityja** (Scorpion, npr.).* (Bug Online)

fičer (enlg. *feature*) svojstvo igre ili entiteta u igri

*Ništa ne zapinje, sve se glatko vrti i izgleda impresivno, svi **fičeri** funkcioniraju.* (Reboot: časopis za gaming kulturu)

fight v. fajt

*Boss **fightove** neću opet spominjati, loše, loše, loše...onaj drugi boss daleko najteži dok su zadnja 2 prelagana (ako skužiš "caku").* (Bug Online)

fighter v. fajter

*Nakon 10h instanci sinoc, danas smo do zadnjih sekundi otkucavanja zatvaranja withywindle servera ostali na okupu u 21st hall-u, najbolji **fighteri** lotroa na jednom mjestu.* (Bug Online)

flankati (engl. *flank*) iskoristiti prednost zaklona kako bi se protivnika ubilo iza njegovih leđa ili s njegova boka

*Igra rastura u tom sporom štimungu gdje kontroliram svoje vojnike i raspoređujem ih po relativno linearnoj mapi, ali sa opet dosta dobrim putevima gdje se neprijatelje može **flankati** i iznenaditi.* (HCL.hr)

flešica (engl. *flash grenade*) ručna granata za zasljepljivanje protivnika u FPS-igri *Counter-Strike*

*Ubio me jer je netko bacio **flešicu** pa ga nisam vidio.* (M.Š. 09.05.2015.)

FPS (kratica, engl. *first-person shooter*) žanr računalne igre (pucačina u prvom licu) u kojoj igrač prati radnju očima lika kojime upravlja (pred sobom obično vidi ruke koje drže oružje). Takve su igre načinjene u trodimenzionalnome okruženju i temelje se na potpunoj interakciji igrača i okoline. Najpoznatije su videoigre te vrste *Wolfstein*, *Doom*, *Quake*, *Counter-Strike*,

Serious Sam i dr. Nije isto što i kratica FPS (engl. *frames per second*) u računalnom žargonu (Halonja 2006: s. v. *FPS*)

*Igra izgleda da bi trebala biti dobra, no kaj se tice najboljeg **FPSa** ikad, najbolji **FPSovi** ikad su vec izasli* (Forum.hr)

freemium igra (engl. *freemium*) besplatna videoigra čiji se sav dodatni sadržaj mora kupiti

*Radi se o **freemium** MMORPG naslovu koji se odvija u predivnoj galaksiji Star Warsa u periodu Old Republica, pričom najbogatijeg perioda ove sage.* (PC Chip)

FRP (kratica, engl. *fantasy-role playing*) žanr igre čije su osnovne karakteristike igranje uloga i fantastični elementi

*Karma sistem je glupo izveden kao da je riječ o čistokrvnom **FRP-u** tipa BG pa da kao lawful good karakter ne mogu raditi loša dijela.* (Bug Online)

G

gamedev (skraćeno od engl. *game development*) razvojna industrija videoigara

*Otvoreno predavanje ovogodišnjeg Developa odradila je legenda hrvatske **gamedev** scene, Croteamov Alen Ladavac.* (Reboot: časopis za gaming kulturu)

gamepad (engl. *gamepad*) v. kontroler

*Žalosno da je FPS na PC-u mrtav i sada hara na usranim konzolama sa usranim **gamepadovima**.* (Bug Online)

gameplay v. gejmplej

*Glavna priča donosi oko dvadesetak sati **gameplaya**, što se možda ne čini mnogo, no ako u obzir uzmemo popratni sadržaj možemo reći da Watch Dogs 2 ukupno nudi između 50 i 70 sati **gameplaya**, ovisno o tome kako igrate.* (Vidi: informatički časopis)

gameplej v. gejmplej

*Vjerujem da će većina "gejmera" reći da će ih najviše privući dobar **gameplej** uz odličnu priču, a da su im najdraže/najbolje igre koje imaju te dvije stvari vrlo dobro napravljene.* (HCL.hr)

gamer v. gejmer

*Mnogima je to problem jer su casual **gameri** i nije im do takvih hc igara kakav je sc2.* (Bug Online)

geek v. gik

*RPG **geekovi** u nama oduševili su se činjenicom da se apsolutno sve može ukrasti iz NPC kuća, tržnicam trgovina i tome slično, ali oduševljenje je splasnulo kad smo shvatili da te ukradene stvari ne možemo ni prodati ni upotrijebiti. (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

gejmer (engl. *gamer*) igrač videoigara

***Gejmeri** su ovakvi, **gejmeri** su onakvi – u moru predrasuda o **gejmerima** s kojima ste se i sami nedvojbeno susreli tijekom svoje virtualne karijere sasvim je izvjesno da dobar dio nije točan. (Bug Online)*

gejmerski koji se odnosi na igranje videoigara

*Rijetke su igre kojima se u **gejmerskim** hvalisanjima nesumnjivo dokazuje majstorska vještina, a još su rjeđe one u kojima, kao ovdje, pozornost ne smije popustiti ni za trenutak jer svaki neprijatelj može vas osramotiti. (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

gejملهj (engl. *gameplay*) svojstvo videoigre koje se odnosi na radnju i način igranja

*Najbitnije mi je da igra ima dobru pricu, nakon toga da je zanimljiva (ne znam kako se to zove, **gejملهj** možda) (HCL.hr)*

genkati (od engleske stopljenice *gank /gang + kill/*) napasti iz zasjede brojeano slabiju skupinu igrača s ciljem da ih se ubije ili oslabi

*Poznato vam je vjerojatno od prije ako ste igrali bilo što, da ste igrali Horde ili Alliance, ovdje su vas **genkali** cijelo vrijeme na ovoj mapi. (YouTube)*

*Onda je njegov jungler došao par puta **genkati**, dao mu kill i čovjek mi je objasnio zašto je tako dobar. (Bug Online)*

*Znači, PvP na najjače, po mogućnosti **genkaj**, po mogućnosti griefaj, isperi, ponovi. (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

ghost (engl. *ghost*) svojstvo u trkaćim i borilačkim igrama koje igračima omogućuje pregled prethodnih i najboljih rundi igranja. Primjerice, ghost vozila u trkaćim igrama prepoznatljiva su po tome što su prozirna i ne mogu doći u koliziju s pravim trkačima jer je riječ o snimci koja prikazuje rekordnu vožnju. Mnogi igrači prate ghostove kako bi poboljšali svoje igranje. Iza nekih se ghostova kriju članovi razvojnoga tima koji igračima pokazuju savršene rute i vrijeme vožnje

*Kod online načina igranja je uvijek smiješno kada se **ghostovi** pojave na stazi kojih može biti zaista puno (npr. 100 igrača). (PC Chip)*

ghostati (enlg. *ghosting*) (1) varati u mrežnim igrama kada igrač, nakon što pogine u igri, informira svoj tim o položaju i radnjama neprijatelja (2) istodobno promatrati *stream* protivničkoga igrača čime se postiže nezaslužena prednost.

*Prvih desetak sati sam s mucenjem igrao, krenem koristit oruzja i gunplay mi je jako los, udarim restart, najveća težina i sada **ghostam** gdje je to moguće ak ne non leathal takedowns (HCL.hr)*

gik (engl. *geek*) igrač koji provodi vrijeme igrajući više nego što je to uobičajeno i koji je izrazito zainteresiran za cjelokupnu gejmersku kulturu

*Pitam jer mislim da je ovo ful šou u multiplayeru igrati ali ne bi s rendom nabrijanim **gikovima** već nekim ovako koga poluznam, kežualno đir. (HCL.hr)*

gimpat (engl. *gimp*) dodati brojne detalje prilikom kreiranja lika (npr. horoskopski znak, omiljenu hranu, omiljeni film itd.)

*Volite li **gimpat** svoje likove? (Z. B. na predavanju Humor u RPG-u 30.03.2015.)*

gljiva analogni pokazivač smjera na kontroleru u obliku gljive

*Žalosno da je FPS na PC-u mrtav i sada hara na usranim konzolama sa usranim gamepad-ovima. Pa kako oni nišane sa usranim **gljivama**. (Bug Online)*

*Kontrole bacanja i udaranja su i dalje iznimno precizne i mogu se izvoditi na nekoliko načina (od običnog pritiskanja tipki do preciznog manipuliranja **gljivama** kako biste mnogo preciznije upravljali svakim mišićem svojih igrača). (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

griefati (engl. *griefing*) namjerno iritirati suigrače postupcima koji nisu predviđeni u igri (prijateljska vatra, krađa *killova*, kampiranje, pisano ili verbalno vrijeđanje itd.)

*Znači, PvP na najjače, po mogućnosti genkaj, po mogućnosti **griefaj**, isperi, ponovi. (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

grifer (engl. *griever*) igrač koja namjerno iritira suigrače postupcima koji nisu predviđeni u igri

*Server nema previše plugina odlučio sam što manje stavljat plugina, a da bolje zaštitim server od cheatera, **grifera** i ostalih ljudi koji vam žele uništiti zabavu. (HCL.hr)*

grindanje (engl. *grinding*) opetovano izvršavanje pojedinih radnji kako bi se postigao određeni cilj u videoigri (prelazak na višu razinu, posjedovanje određenoga predmeta, jači lik i slično)

*S druge strane, radnja nije linearna, nego vam se na izbor nudi mapa puna misija, koje možete igrati proizvoljnim redoslijedom ili ponavljati u svrhu **grindanja**. (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

guild (engl. *guild*) grupa igrača koji zajedno i timski igraju u mrežnim videoigrama

*Igra vam vrlo brzo daje do znanja kako bez **guilda** nećete daleko dogurati i doista je posvećena grupnim sadržajima.* (Reboot: časopis za gaming kulturu)

Guild vs Guild (engl. *Guild versus Guild* ili GvG) strateški oblik PvP načina igranja u kojemu se sukobljavaju dva tima igrača iz različitih klanova

*Zato bi bilo najbolje da nekoliko članova guilda skuplja granje i drveće, nekoliko njih rudu i stijenu, a ostatak se može rasporediti na proizvođače, kovače, stolare, kuhare i mnoge druge profesije, a trebat će tu i boraca, strijelaca i magičara koji će se posvetiti vještinama napada i obrane u vrlo elaboriranim PvP i **Guild vs Guild** okršajima.* (Reboot: časopis za gaming kulturu)

H

hajp (engl. *hype*) uzbuđenje

*Svi se manje-više sjećamo ogromnog **hajpa** koji je Ubisoft stvorio nakon prezentacije gameplaya prvog dijela na sajmu E3 2012. godine.* (Vidi: informatički časopis)

halati (od hrv. *haklati*) igrati *Playstation*

*Joj, ja isto čekam da škola završi tako da mogu **halati** po cijeli dan! Keca iz matke ću ispraviti na popravnom.* (Bug Online)

hardcore v. hardkor

*Zagonekama nedostaje dubine, djeluju suviše jednostavno za **hardcore** igrače.* (Reboot: časopis za gaming kulturu)

hardkor (engl. *hardcore*) (1) okorjeli igrač videoigara (2) okorjelo igranje videoigara

*Ali vi uvijek nađete način da pljujete po Nintendo, zašto, ako igrate PS mislite da ste muškarčine, da ste **hardkor** igrači, e niste itd...* (HCL.hr)

*Ako je za **hardkor** igranje za gotovinu je najbolje za te novce:* (HCL.hr)

heist (engl. *heist*) pljačka u igri *Grand Theft Auto*

*GTA Online se igra opet, naravno. Danas ćemo isprobati još jedan **heist** novi, tj. prvi **heist** po redu. Jer, budući da sam upravo kupio stan, sada mogu sam organizirati **haistove**. Imam posebnu sobu za planiranje **heistova*** (YouTube)

hejter (engl. *hater*) osoba koja se služi govorom mržnje u svijetu videoigara

*Facijalni izrazi i nisu tolika katastrofa kakvima ih **hejteri** na Internetu žele prikazati. (Vidi: informatički časopis)*

hekenslešer (engl. *hack and slash*) žanr videoigre u kojem je naglašena borba hladnim ručnim oružjem

*No čini li marketinški zahvat nalik na sitno i sasvim oprostivo kićenje tuđim perjem ovaj neobični hibrid **hekenslešera** i MMO-a lošim? (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

hordaš pripadnik Horde u igri *World of Warcraft*

*nekako se horda ljepila baš na mene, pa sam često bio mamac kad su moji sjedili u zasjedama i čekali da mene **hordaši** gankaju (Bug Online)*

HP (kratica, engl. *health points*) mjerna jedinica u igrama koja označava zdravlje lika

*Nemoguće da ovi ESlovci tako igraju... Znači ono, imamo istu pušku(M16A3, Heavy Barrel, Forcegrip i Holo) i ja puknem na njega i pogodi ga možda dva tri metka od cijelog rafala a on rukne na mene i odere mi 70+% **HPa**... (Bug Online)*

hype v. hajp

*Iako Mass Effect: Andromeda predstavlja novu igru u serijalu koji je obilježio prošlu generaciju konzola, moramo priznati kako se oko izlaska igre nije stvorio suludi **hype** koji su mnogi od nas očekivali. (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

I

igrač osoba koja igra videoigre

*Podjednak je broj idiota i loših **igrača** kao u 1k mmr (Bug Online)*

igrača palica (engl. *joystick*) uređaj koji se koristi kod igranja videoigara te koji služi za upravljanje objektima ili likovima u igri. Za razliku od igračeg kontrolera, oblikom podsjeća na upravljačku palicu u zrakoplovima

*Joystick (**igrača palica**): Meni je trebala **palica** zbog Battlefielda. (Bug Online)*

igra otvorenog svijeta (engl. *open world game*) v. pješčanik

*Mass Effect nije **igra otvorenog svijeta** nego RPG, kažete, i to je istina, ali – dizajneri su upravo željeli ubaciti dijelove **otvorenog svijeta** baš kao što su to već učinili u Dragon Age: Inquisitionu. (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

igrački koji se odnosi na igrače

*Kako stvari stoje, **igrački** puk možda jednostavno želi doista veliki, razgranati, elaborirani MMO bogate priče i razrađenog svijeta. (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

igrice mala i jednostavna videoigra

*tek sam počeo **igricu**, stoga još radim kao radnik i skupljam novce za svoj prvi kamiončić... (Bug Online)*
*Dapače, opraštamo mu upotrebu riječi '**igrice**' u ovom slučaju jer se na prste jedne ruke mogu nabrojiti igrači koji su u to doba videoigre nazivali kako i dolikuje – igrama. (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

igriv izraz kojim se igrači služe kada određuju kvalitetu neke igre

*da napomenem, ova konfiguracija je nekada davno vrtila GTA IV bez frke, nije moglo sve na high al bila je itekako **igriva** (Bug Online)*

indie igra (engl. *independent video game*) videoigra oblikovana bez financijske pomoći izdavača

*Lightspeed Frontier je tip **indie igre** kakvu već dugo nismo vidjeli; grubih crta, ali s velikim potencijalom da postane nešto vrlo zanimljivo. (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

indiepokalipsa (*indie* × *apokalipsa*) propast nezavisnih videoigara

*O tome se razgovaralo i na neformalnom panelu uz bazen sa zvijezdama nezavisnih videoigara, Ramijem Ismailom i Mikeom Bithellom, koji su s okupljenima iskreno razgovarali o **indiepokalipsi**, o tome kako je biti indie superzvijezda, i kako mediji ne bi trebali govoriti samo o uspješnicama s nezavisne scene nego pisati i one priče koje nemaju sretan završetak. (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

inventar (engl. *inventory*) popis predmeta koje lik u videoigri posjeduje i nosi sa sobom

*Iako igra, kao i ostatak braće i sestara u RPG žanru, ima **inventar**, prikupljanje itema, mijenjanje oklopa i oružja, ako želite, taj aspekt u potpunosti možete zanemariti jer gotovo sve susrete možete riješiti na miran način – razgovorom. (Bug: časopis za informatiku)*

inventorij v. inventar

*A onda se u igru upleo čisti idiotizam – nisam mogao uzeti pušku iz ruku vojnika jer igra je javila da ne stane u **inventorij**. (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

iskustveni bod (engl. *experience point*) mjerna jedinica u *role-playing* igrama kojom se mjeri napredovanje igračeva lika kroz igru. Napredak se ostvaruje dovršavanjem misija, prelaženjem raznih zapreka, svladavanjem protivnika i sl. Što je veći broj iskustvenih bodova, to je lik jači, moćniji i sposobniji

Eksperimentiranje sa stilovima igranja bit će olakšano zbog mogućnosti resetiranja prikupljenih iskustvenih bodova. (Bug: časopis za informatiku)

item v. ajtem

*Po meni bi bilo super LFR i za starije raidove da ljudi koji ih nisu doživeli to naprave sad, nije bitno što će **itemi** iz starijeg sadržaja biti slabi naspram novih ali ja bih volio imati grupu da prođem stare raidove i da dobijem neki achievement koji nemam.* (Bug Online)

J

joystick v. igrača palica

Znaci prodajem **joystick** za ps3. (HCL.hr)

JRPG (kratica, engl. *Japanese role playing game*)

*Kako se novi izdanak relativno opskurnog serijala kandidirao za igru godine, a vjerojatno i **JRPG** desetljeća.* (Reboot: časopis za gaming kulturu)

juke (engl. *juke*) izbjegavanje *spellova*, projektila ili neprijatelja zavaravanjem pomoću kretanja

*Koji sadržaj obuhvaćam? Znaci pocevsi od montagea, **jukeova**, gameplayova, skin/champion spotlights...* (HCL.hr)

junglati (engl. *jungle*) boriti se izvan formacije i pomagati svojem timu izvana

*Al si zato dosad mogao **junglati** s pola championa u igri.* (Bug Online)

jungler igrač čiji se lik bori izvan formacije svoje skupine i koji im pomaže izvana, v. junglati

*Ovo je više season 1 style kad je bilo puno manje viable **junglera**.* (Bug Online)

junglirati v. junglati

Inače nemam običaj reportati igrače koji nafeedaju protivnika na laneu, jbg svakom se može desiti da saksa po koji game, ali nisam vjerovao da sam u jednom gameo imao terrorbladea koji je od 1. minute

junglirao, i CIJELO, baš cijelo vrijeme nije izlazio iz jungle, 35. minuta nama pada bot, on *junglira*, pada mid u 45. on i dalje *jugnlira* a od itema ima radiance, mantu, pt i skadi, i lik ne bi izašao iz šume, nit komunicira nit išta. (Bug Online)

jurilica trkaća igra

Mario Kart već je godinama najbolja u relativno uskom žanru arkadnih **jurilica**. (Reboot: časopis za gaming kulturu)

K

kampanja (engl. *campaign*) kontinuirana priča, skup događaja i zadataka koje igrač mora proći u videoigri

Cak ne mora biti CoD, može bilo koji serijal/studio bit, samo da je naslov kvalitetan, da ima dobru solo kampanju i kvalitetan multiplayer kako su CoD 2 i 5 imali. (Bug Online)

kampanje v. **kempanje**

Kakav qurac riplej, ovo je kampanje (Bug Online)

kampati v. **kempati**

Pravila? Bez pravila nema smisla. Onda svi počnu spamat smeće, kampati krovove i tako.. (Bug Online)

kamper (engl. *camper*) igrač koji čeka u zasjedi

*Jbg kad igraš protiv **kampera** digneš ga na 500% da ih gledaš u oči dok im je *eš mame* (Bug Online)

kampiranje v. **kempanje**

*I tako dolazimo do zaključka da je noobovima puno zabavnije igrati arty jer nešto i unište i naprave dmg sa **kampiranjem** iza busheva i klikanjem jer takvi igrači sa normalnim tenkovima izginu u prve 3 minute.* (Bug Online)

kampirati v. **kempati**

*Stoga dobrim igračima preostaje jedino **kampirati** ko i botovi da ih arty ne klika, a to im je zadnje što im preostaje ili igrati SAMO lightove i tako ih arty neće pogoditi ILI da klikaju i oni sa arty a to je po meni GLUPO i NEPRAVEDNO i u tome nema zabave.* (Bug Online)

karakter v. lik

*Karma sistem je glupo izveden kao da je riječ o čistokrvnom FRP-u tipa BG pa da kao lawful good **karakter** ne mogu raditi loša dijela.* (Bug Online)

kempanje (engl. *camping*) čekanje u zasjedi

***Kempanje** je skill. Vježba strpljenja i samokontrole.* (Bug Online)

kempati (engl. *camping*) čekati protivnika u zasjedi

*Ne znam zakaj **kempaju** tu.* (M.Š. 12.04.2015.)

*nemam riječi za onog koji je reko da plavi/ljubicasti igraci samo **kempaju** i snajpaju , nekad to rade al samo zato sto imaju mozak te vide kako neka strana pada te se povuku i snajpaju a vi pro igrači uletite ko neki rambo među 5 neprijatelja i kad crknete svi su krivi osim vas* (Bug Online)

kickan koji je izbačen iz igre

*Nisam ja bio kriv, i bilo mi je jako žao kad sam vidio da sam **kickan**.* (HCL.hr)

kickati (engl. *kick*) izbaciti iz igre

*U koliko ne želite riskirati da vas netko **kicka** iz grupe dok radite misiju, zašto je jednostavno ne hostate i spriječite da netko **kicka** druge na isti način kao što **kickaju** vas?* (HCL.hr)

klan (engl. *clan*) grupa igrača koji zajedno i timski igraju u mrežnim videoigramama

*Valjda cu si ju nabaviti sto prije, vuce me nenormalno...ali za **klan** neki cemo se organizirati* (Reboot: gaming kultura)

klasa (engl. *class*) aspekt lika koji određuje njegove sposobnosti, povijesnu i društvenu pozadinu, ponašanje, ulogu, ciljeve i sl., npr. klerik, mag, lopov, borac itd.

*Koji bi se predmeti za sve **klase** trebali kauftati prije nego što poskupe?* (Bug Online)

klerik (engl. *cleric*) klasa lika u RPG-igramama, najčešće svećenik ili sveti ratnik, pripadnik nekog reda, s magičnim sposobnostima iscjeljivanja rana, zaštite saveznika, ponekad i oživljavanja mrtvih

*U tom selu imaš fight u jednom bircu gdje će ti se pridružiti ili barem pokušati pridružiti (ako joj dozvoliš) jedna bardica. Ona je bivša članica (koliko sam shvatio) tih **klerika**.* (Bug Online)

kombo (engl. *combination*) kombinacija poteza ili nekih drugih entiteta u igri

*A udaraca ima mnogo, pogotovo kada se počnu povezivati u **komboe**.* (Reboot: časopis za gaming kulturu)

komplitan (engl. *completed*) dovršen

*Evo, baš imamo jednu **komplitanu** misiju. (YouTube)*

kontroler (engl. *game controller*) uređaj koji se koristi kod igranja računalnih igara i služi za upravljanje objektima ili likovima u igri

*Neće biti simulacija sve dok ne dobijemo poseban gumb na **kontroleru** za ubacivanje baklji u teren. (Bug Online)*

konzola (engl. *video game console*) uređaj koji emitira videosignal ili vizualnu sliku za prikaz videoigre, najpoznatije su *PlayStation*, *Xbox* i *Nintendo*

***Konzola** radi bez harda, samo javlja da nije našla medij za pokrenuti sistem ... (Bug Online)*

kooperativno igranje (engl. *cooperative gameplay*) način igranja pri kojemu igrači zajedno djeluju kao tim. Nije isto što i *multiplayer*.

***Kooperativno igranje** otvara nova rješenja zagonetki i definitivno je najbolji način da se iskusi *Human Fall Flat*. (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

kraftanje (engl. *crafting*) izrađivanje

*Kao i u većini RPG-ova, bez obzira bili akcijski ili klasični, u *Technomanceru* ćete imati mogućnost **kraftanja**. (Vidi: informatički časopis)*

kraftati (engl. *craft*) izrađivati

*Doduše, tijekom šetnje kopnom susretat ćete druge gusare, no za sada nisu prikazane nikakve interakcije s njima pa nam nije poznato hoćete li s njima moći trgovati, razmjenjivati dobra, boriti se (PVP), **kraftati** opremu, skupljati resurse i činiti neke druge uobičajene RPG poslove koji vam pomažu u nadogradnji opreme i boostanju lika. (Vidi: informatički časopis)*

krip (engl. *creep*) računalni program sličan botu, ali jednostavniji od njega

*Zavrtis se i krenes za likom cim dodju njegovi **kripovi**. (Bug Online)*

križ dio kontrolera namijenjen biranju smjera, ograničen na osam mogućnosti. Usp. *gljiva*

*Tvoja ekipa igra na **križ** ili na *gljivu*? (Žargonaut)*

krumpirati slučajno napraviti neki dobar potez ili pogodak

*uf, mene mrzi činjenica što mi kompjuter na top playeru **zakrumpira** 7 golova i što imam dojam da na top playeru komp ima 20 igrača na terenu, a ja 5.. ono, gdje god da doda, dodao je pravome i cijelu mi obranu rascjepo.. (HCL.hr)*

kvest (engl. *quest*) misija, potraga ili zadatak u igri koji igrač mora izvršiti

*neke **kvestove** i regije sam igrao prije više od 2 godine, pa čisto da zaigram iz nove perspektive u ime dobrih starih vremena (Bug Online)*

kvestanje (engl. *quest*) obavljanje misije, potrage ili zadatka u igri

*Uostalom vjerojatnost je da ćeš stvarno većinu stvari moći napraviti sam, vjerojatno u smislu solo **kvestanja** i slično. (HCL.hr)*

kvestati (engl. *quest*) obavljati misiju, potragu ili zadatak u igri

*Evo, ja sam stvarno bio u šoku puno puta dok sam tamo **kvestao**. (YouTube)*

L

LAN parti (engl. *local area network party*) okupljanje igrača s računalima ili igračim konzolama da bi se igrale *multiplayer* igre

lejn (engl. *lane*) pravac u igri *League of Legends* na kojem se susreću likovi

*Karthus nikad nije meta, ali opet je za broncu ili nekog novijeg igrača dovoljan i dosta siguran, na **lejnu** može stajat pod turetom i farmat s *Q* i male su šanse da će ga netko diveat. (HCL.hr)*

level (engl. *level*) razina igre ili lika

*Nakon toga ću za *Helm's Deep* vjerojatno čekati neki popust, osim ako baš budem na knap s **levelima**, makar sumnjam. (Bug Online)*

levelanje (engl. *level up*) napredovanje u igri

***Levelanjem** se mijenjaju klase da bi se kasnije kombinirale u posebne klase. (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

levelati (engl. *level up*) napredovati u igri

*Držite se toga želite li maksimalno brzo **levelati**, ali apsolutno je u redu i udariti svojim putem, kročiti pokraj utrte staze ili malo protegnuti krila i istraživati. (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

leveliranje v. levelanje

*Bazičnih sposobnosti ili atributa ima osam, od zdravlja i energije do malo teže razumljivih, poput odlučnosti ili otpornosti, pa bi bilo dobro da ih proučite kako biste znali što popraviti prilikom **leveliranja**.*

(Reboot: časopis za gaming kulturu)

levelirati v. levelati

*Ovisno o tome koju opremu koristite i kako ste **levelirali** lika, susreti s bossovima bit će vam lakši i teži.*

(Bug: časopis za informatiku)

lik (engl. *character*) virtualna osoba u videoigri. Postoje likovi koji su igrivi, odnosno oni kojima upravljaju igrači, a postoje i oni kojima upravlja računalni program. Potonji su tzv. NPC-likovi. U *role-playing* igrama, lik je uvijek pripadnik neke rase i klase, ima određene sposobnosti i ciljeve te kroz igru može napredovati i jačati

*slazem se da bi ja kao igrač trebao tu i tamo preuzeti punu kontrolu nad svim **likovima** ali da faktički kampiram u tactical screenu i da skoro svaki malo zeznutiji fight moram provesti u pauzi.... to zbilja nema nikakvog smisla. (Bug Online)*

LOL (kratica za videoigru *League Of Legends*)

*Samoprozvanih "pro" igrača imaš na bacanje. Teško mi je povjerovati da netko tko je igrao Dotu ili **LoL** ima problema sa kretanjem i praćenjem igre. (Bug Online)*

loot (engl. *loot*) plijen

*Tu prvenstveno mislim na "upitnike" koji su svi isti i **loot** je krajnje nezanimljiv, dakle nema nikakvog poticaja za čistiti upitnike - ni iznenađenja, ni **loota**, ni unique neprijatelja, a bogami ni experience-a...*

(Bug Online)

lootanje (engl. *looting*) pljačkanje

*Glavna priča se vrti oko oružja, opreme i modifikacija za oružja, a kod svega što ćete pronaći **lootanjem** nema baš velikih odstupanja u varijabilnosti ili dizajnu. (Vidi: informatički časopis)*

lootati (engl. *loot*) pljačkati

*I da nakon sto bacim bombu u monster nest da ga mogu **lootati**, bez obzira što igra odmah zasjeni nest nakon što bomba eksplodira. (Bug Online)*

M

makljaža pojam koji se odnosi na akcijske, borbene i *hack and slash* videoigre

For Honor je nedavno dobio ekspanziju *Shadow and Might*, no Ubisoftova srednjovjekovna **makljaža** našla se u pravih problemima što se tiče broja igrača. (Reboot: gaming kultura)

mana (engl. *mana*) energija pomoću koje likovi bacaju čarolije

A koliko mane dobijem ako progutam to čudo? Energija mi ne treba. (Bug Online)

mapa (engl. *map*) karta koja u igrama prikazuje geografsko područje na kojem se odvija igranje

dodatni bonus je da će kamuflaze tenka uvijek biti i bojom i nijansom u skladu sa bojama na mapi (Bug Online)

Da, u igri ćete 'bildati' i experience bodove, no oni vam služe isključivo za otključavanje novih dijelova mape, što je zgodno, ali i pomalo ograničavajuće, pogotovo zato što se radi o open-world naslovu. (Vidi: informatički časopis)

masovka v. MMO

U samom demou u kojem je predstavljen Shadowhawk Bullock mech, sugerira se da je star čak 500 godina, što bi moglo značiti da su BattleMechovi u doba vaše karijere postali prilična rijetkost, što odmah vuče na to da ovo neće biti nikakva 'maskovka', već sukobi u kojima ćete se obračunavati s pojedinim mehovima ili manjim grupama, te se nadmetati taktički u smislu da morate znati slabosti i prednosti svojeg i neprijateljskog mecha kako biste odabrali najbolju kombinaciju oružja kojim ga želite eliminirati. (Vidi: informatički časopis)

Prije samog izlaska održano je kratko beta testiranje, u kojem je sudjelovalo pola milijuna igrača, što je dodatno raspirilo interes za ovu masovku koja je mnogima trebala zamijeniti Blizzardov hit. (Bug: časopis za informatiku)

mech (engl. *mech*) veliko oklopno odijelo s teškim naoružanjem kojim upravlja ljudski pilot

Neprijatelji variraju od poznatih izvanzemaljskih Nevija veličine čovjeka pa sve do onih letećih veličine nebodera, a ta ergela potpomognuta je i raznim ljudskim vojnim trupama i mehovima. (Reboot: časopis za gaming kulturu)

melee oružje (engl. *melee weapon*) hladno oružje kratkog dometa za borbu prsa u prsa

Motorka – ovo melee oružje nikada ne dosadi koristiti. (Vidi: informatički časopis)

MMO (kratica, engl. *Massively Multiplayer Online Game*) žanr mrežnih videoigara za više igrača

Najbolji primjer užasno loše orkestriranog "besplatnog" MMO-a svojevrmeno je bio Allods Online, fantastično osmišljena i oslikana Rуска steampunk ekstravaganca u kojoj ste (među ostalim) morali za pravi novac kupovati hranu vlastitom konju ne bi li isti uginuo od gladi. (Playtoy)

MMORPG (kratica, engl. *Massively Multiplayer Online Role-playing Game*) žanr mrežnih videoigara igranja uloga za više igrača

*Pozdrav ljudi, zanima me samo koju **mmorpg** igru koja se igra u web-browseru imate za preporučiti?*
(Bug Online)

mob (engl. *mob*) skupina kripova

*Nekako imam osjećaj da ima manje od 5% barbara koji znaju igrati sa tim likom u grupi.. Uvijek kada udjem u public, odu oni, kao da igraju sami. Ostaju elite, **mobovi**...* (Bug Online)

MOBA (kratica, engl. *Multiplayer online battle arena*) podžanr RTS-igara

*Dizajn terena u multiplayeru je kudikamo bolji od onoga u kampanji, ali opet ispada da su samo napola iskoristili dobre prakse **MOBA** igara.* (Reboot: časopis za gaming kulturu)

monster (engl. *monster*) čudovište

Novi setovi, jače verzije legendarya i slične budalaštine neće ništa pomoći kad nemaš šta raditi u igri.
*Novi modovi, nove mape, novi **monsteri**, novi bossovi.* (Bug Online)

MP v. multiplejer

*A to je prije svega bila **MP** igra 1 na 1 koja je sve većim razvojem multiplayer igara potpuno orijentiranih na timsku igru skoro zaboravljena.* (Vidi: informatički časopis)

multiplatformski (engl. *multiplatform*) koji je kompatibilan s nekoliko tipova računalnih i operativnih sustava

*Možda je najveća prednost Albion onlinea njegova **multiplatformska** svestranost.* (Reboot: časopis za gaming kulturu)

multiplayer v. multiplejer

*Igrate li **multiplayer**?* (Bug Online)

multiplejer (engl. *multiplayer*) koji je za više igrača

*Cijela ova beta mi smrdi na onaj E3 **multiplejer** demo, a to je mjesecima star kod.* (Bug Online)

nafidan (engl. *feed*) koji je zasićen resursima, vještinama, iskustvom i sl.

*NON STOP, žaleći se da ne može farmati i da je darius **nafidan** (???), pritom normalno farmajući cijelo vrijeme... (Reboot: gaming kultura)*

nafidati (engl. *feed*) prikupiti resurse i sl. u velikim količinama da bi se postigla igračeva prednost u igri

*Razvališ svoj lane, **nafidaš** se i onda radiš nered po mapi. (Bug Online)*

nahajpan (engl. *hyper*) koji je iznimno uzbuđen ili energičan

*Ja nisam **nahajpan** na ovu igru (HCL.hr)*

nahajpati (engl. *hyper*) iznimno se uzбудiti

*Najgore od svega je sto se ljudi **nahajpali** bez razloga. (Bug Online)*

nerf (engl. *nerf*) v. nerfanje

*Karta o čijem se **nerfu** najviše razglabalo na društvenim mrežama je Ancient of Lore, koji je od izlaska igre bio uključen u gotovo svaku vrstu Druid decka. (HCL.hr)*

nerfan koji je oslabljen kako bi se održala ravnoteža igranja videoigre

*Glavna zvijezda u skoro svakome zoo decku, Knife Juggler je odavno trebao biti **nerfan**. (HCL.hr)*

nerfanje (engl. *nerfing*) promjena na videoigri kojom se umanjuje moć određenih vještina, oružja ili drugih entiteta igre kako bi se održala ravnoteža igranja

*Kako bi igra bila bolje izbalansirana u nadolazećim Wild i Standard formatima, o kojima je HCL već pisao, Blizzard se odlučio na nepopularne mjere **nerfanja** nekih vrlo korištenih i možda malo previše jakih karata. (HCL.hr)*

nerfati (engl. *nerf*) umanjiti moć određenog entiteta u videoigri kako bi se održala ravnoteža igranja

*Iako nije često bila dio meta deckova, Blizzard ju je odlučio **nerfati**. (HCL.hr)*

nivo razina u videoigri

*A uvijek najdraži dar, beskonačna municija, otvara se tek prelaskom igre na najtežem **nivou**. (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

noob v. njub

*Ajmo semi pro **noobovi** dajte momku tips n tricks (Bug Online)*

NPC (kratica, engl. *Non-Player Character*) lik u igri kojim ne upravlja igrač nego računalo

NPCjevi kao da su živi, većina je imala karakter i odlične dijaloge. (Bug Online)

NJ

njub (engl. *noob*) osoba koja je neiskusna i nevješta u igrama, početnik

*A i Blizz je sjebo sta daje boost bodova ekipi i onda takvi **njubovi** uz sreću dodu u 20 gejmova do rank 1 i tamo pricaju i rade gluposti. (Bug Online)*

njubara v. njub

*svaki drugi gejms se najde neka **njubara** da napravi još vecu zvijer od fizz-a ili nekog drugog op championa koji cerry-a gejms (HCL.hr)*

O

open world igra v. pješčanik

*Osnova ove igre u biti zvuči vrlo slično poznatoj svemirskoj **open-world** formuli. (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

P

paladin (engl. *paladin*) klasa lika u role-playing igrama. Sveti ratnik koji se bori protiv zla, ima magične sposobnosti, a njegova su djela motivirana religijom

*Mene je malo strah da **paladin** aggro ne postane nova meta tj. novi face hunter. (Bug Online)*

perk (engl. *perk*) bonus koji igrač može dodati svojem liku kako bi postigao posebne sposobnosti. Takvi se bonusi progresivno otključavaju zaradom XP-bodova

*Za razliku od Sheparda, Ryder je prilično mobilan upotrebom jet packa na leđima, što je, osim uobičajenog hopsanja, odlično iskoristivo u fajtu – u letu se borba usporava, a brojni **perkovi** i dodaci oružju služe boljoj preciznosti ili ubojitosti kako bi se što bolje iskoristilo ovo kratko vrijeme, što zna biti zanimljivo i lijepo za gledanje. (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

pješčanik (engl. *sandbox*) videoigra koja igraču nameće minimalan broj ograničenja za stvaranje likova i u kojem je naglašeno njegovo lutanje kroz virtualan svijet s mogućnošću da sam bira svoje zadatke, v. igra otvorenog svijeta

Kombinacija otvorenog pješčanika, modularnog dizajna brodova i humorističnih detalja svakako zvuči obećavajuće. (Reboot: časopis za gaming kutluru)

platforma (engl. *platform*) računalni sustav specijaliziran za igranje videoigara

Obzirom da je Bend Studio u vlasništvu Sonya, teško je za očekivati da će igra biti portana za druge platforme, no nikada se ne zna. (Vidi: informatički časopis)

platformer (engl. *platform game*) žanr videoigara u kojima igrač upravlja likom skakanjem i penjanjem između platformi. Najpoznatija videoigra tog tipa je *Super Mario*

Iskusniji igrači teško da će imati strpljenja trpjeti muke koje su odavno zaboravili, igrajući modernije – i ugodnije – platformere. (Reboot: časopis za gaming kulturu)

platformerski koji se odnosi platformer

Riječ je o Ratchetu and Clanku, super poznatom dvojcu, legendama Sonyeve konzole i velikanima platformerskog žanra novije generacije. (PC Chip)

platformski v. platformerski

Vjerujemo da fanove platformskih avantura nije potrebno podsjećati, no prošlo je mnogo godina otkad smo se posljednji put družili s Psychonautsima. (Bug: časopis za informatiku)

plejka (skraćeno od *PlayStation*)

Bez brige, tvoja plejka će pokretati prošlogodišnju fifu rađenu na starom engineu malo ušminkanu... (Bug Online)

PNC (kratica, engl. *point and click*) v. point and click

Treći nastavak Syberie je i dalje klasična PNC avantura iz trećeg lica, koja zahtijeva ulaganje vremena u istraživanje svakog interijera i eksterijera te proučavanje svakog pronađenog predmeta u okolini. (Reboot: časopis za gaming kulturu)

point and click (engl. *point and click*) žanr videoigara u kojemu igrači upravljaju likovima i s okolišem interagiraju isključivo pomicanjem pokazivača i pritiskanjem tipke miša

Point and click sučelje koje su stvorili u Maniac Mansionu dugi je niz godina bio industrijski standard, a sveprisutni humor i sustav koji je onemogućavao igraču da 'pokvari' priču ili pogine učinili su neke njihove

naslove – prije svega The Secret of Monkey Island – stalnim gostima lista najboljih igara svih vremena.
(Reboot: časopis za gaming kulturu)

pokretač (engl. *engine*) osnovni softver koji pokreće videoigru

*U doba moćnih, besplatnih **enginea** kao što su Unity, Unreal i CryEngine, razvoj vlastitog pokretača smatra se arhaičnom praksom, rezerviranom isključivo za najveće timove.* (Vidi: informatički časopis)

portan (engl. *ported*) koji je konvertiran u format za drugu platformu

*Obzirom da je Bend Studio u vlasništvu Sonya, teško je za očekivati da će igra biti **portana** za druge platforme, no nikada se ne zna.* (Vidi: informatički časopis)

portati (engl. *port*) konvertirati format videoigre tako da može biti igrana na platformama za koje prvotno nije bila namijenjena

*Bethesda također do početka sljedeće godine planira **portati** Doom i Fallout 4 na HTC Vive VR headset.*
(Vidi: informatički časopis)

prequel (engl. *prequel*) videoigra čija radnja sadržava događaje koji prethode radnji postojećih videoigara određenog serijala

*Smještaj radnje u I. svjetski rat opravdava samo ime igre koja se zove jednostavno Battlefield 1 pa bi se moglo reći da se radi o svojevrsnom **prequelu** koji prethodi svim drugim naslovima serijala.* (Vidi: informatički časopis)

pucačina (engl. *shooter*) ratna igra

*Prije 15 godina ET, MoH, CoD, BF 1942... su sve odreda bile popularne i vrlo uspješne **pucačine**.* (Bug Online)

pucačina iz trećega lica TPS-videoigra

*U biti je to još uvijek **pucačina iz trećeg lica** sa snažnim naglaskom na zaklon, no inzistira se na mobilnosti i kretanju bojištem.* (Reboot: časopis za gaming kulturu)

pucačina iz prvoga lica FPS-videoigra

*Ipak, nije samo EA taj koji je donio veliku promjenu na tržištu **pucačina iz prvog lica**.* (Vidi: informatički časopis)

pucački koji se odnosi na pucačinu

Franšiza **pucačkih** igara pod naslovom *Quake* predstavlja sinonim žanra te mjerilo s kojim se do prije nekoliko godina uspoređivalo svaku akcijsku igru s izraženom multiplayer komponentom. (Vidi: informatički časopis)

PvE (kratica, engl. *Player versus Environment*) način igranja u kojem se igrači bore protiv računalno kontroliranih neprijatelja

Kroz PvE borbu usavršavat ćete svoje borbene vještine i prikupljati srebro koje je ovdje glavna valuta, a tu je i aukcijska kuća gdje možete kupiti ono što ne možete sami proizvesti ili vam vaši cehovski kolege to ne mogu načiniti. (Reboot: časopis za gaming kulturu)

PvP (kratica, engl. *Player versus Player*) način igranja u kojem se igrači bore jedni protiv drugih

*Najbolji server za **pvp** da ima naš guild , alliance ? (Bug Online)*

pwnanje (engl. *pwn*¹⁵) likovanje nad poraženim protivnikom

*Da se malo skupimo, for fun, zadnja divizija, **pwnanje** ovo ono. (HCL.hr)*

pwnati (engl. *pwn*) likovati nad poraženim protivnikom

*imaš svije opcije: 1) Nastavi normalno igrati sa maksimalnim levelom i **pwnati** noobove ili 2) Uči u tzv. Prestige mode gdje krećeš opet iz početka. (HCL.hr)*

Q

quest v. kvest

*Svi me skoro one shotaju, **questovi** su veći lvl od mene za bar 5, kad idem upitnike pregledat protivnici bar 10 lvl veći. (Bug Online)*

questati v. kvestati

*Igram wow zato jer ga volim i volim biti u domacem guildu, zafrkavat se na ventrilu , raidati , **questati** ,zmisljavati gluposti etc. (Bug Online)*

R

¹⁵ *Leet speak* izraz deriviran od engleske riječi *own*.

ranger v. rendžer

*Jedino nisam dirao one sa companionima s kojima nisam igrao (druid, **ranger** i chanter) tj koji mi nisu u partiju nego ću njih riješit kad drugi (Bug Online)*

rank (engl. *rank*) čin

*Svoj ćete lik i klasu moći birati i nadograđivati kako ćete napredovati kroz igru po **rankovima**, što je još jedna od starih i dobro preživanih stvari. (Vidi: informatički časopis)*

rasa (engl. *race*) etnička skupina ili vrsta kojoj pripada lik u igri. Neke od rasa u RPG-igrama su vilenjaci, patuljci, ljudi, orci, gnomovi itd.

*Koncept je odličan, likovi super, tj. klase, skilovi, **rase** i sve drugo, svijet je bolesno dobro posložen. (Bug Online)*

reboot (engl. *reboot*) v. rebootanje

*Ovaj Ratchet i Clank je zapravo **reboot** serijala koji je započeo 2002. godine na PS2 konzoli. (PC Chip)*

rebootanje (engl. *rebooting*) ponovno stvaranje već postojeće videoigre zajedno s njezinim likovima, zapletima i ostalim elementima

*Ideja za **rebootanjem** serijala je proizašla iz činjenice da se radi o vrlo potencijalnom naslovu kojem popularnost raste, a aktualne tehnološke mogućnosti daju prostora developerima da odličan serijal naprave još boljim, što su pokazali ovom igrom. (PC Chip)*

remake (engl. *remake*) adaptacija starijega naslova videoigre čiji je cilj prilagoditi igru novijem hardveru i suvremenoj publici

*Među FPS naslovima koje je najavila Bethesda na ovogodišnjem E3 sajmu u Los Angelesu, pored igre *Quake Champions* nekako nam je u oči upao naslov *Prey* za koji se donedavno govorilo da je **remake** originala ili nastavak istoimene igre iz 2006. godine, no kako ispada, izgleda nije niti jedno niti drugo. (Vidi: informatički časopis)*

remasteriziran (engl. *remastered*) poboljšaš zvuk i/ili slika starije videoigre

*Dakle, igra nije **remasterizirana** na način da su postojeću igru sa PS2 samo prilagodili novijoj generaciji, već je igra nanovo sklepana u modernim uvjetima, ali sa starom pričom uz neke preinake koje su se činile potrebnim za noviju igru. (PC Chip)*

random (engl. *random*) koji je nasumičan

*brutalno je kako se brod spawna na **random** mjestima oko rijeke.... (Bug Online)*

rendžer (engl. *ranger*) klasa lika u RPG-igrama. Šumar/lovac čija je najjača sposobnost preživljavanje u divljini. Njegova mudrost proizlazi iz znanja o prirodi, a iz prirode može privući moć i bacati čarolije

*Posjetitelje je u odjeljku Shadow of Mordor dodatno oduševljavao posebno obučen **rendžer** Talion s kojim su se mogli i fotografirati. (Videotop)*

respawn (engl. *respawn*) ponovno oživljavanje lika nakon smrti u videoigri

*Možete i uskrsnuti na licu mjesta, ali učinite li to dok su protivnici još u blizini, sva je prilika da će vas ponovno snaći počinak u prašini, iako vam nakon ovakvog **respawna** neke sposobnosti poput brzine micanja i obrane kratko vrijeme bivaju malo pojačane. (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

rezurektati (engl. *resurrect*) oživjeti

*ako poginem, što se događa? se **rezurektam** negdje bez itema aka diablo ili gubim skroz lika? (Forum.hr)*

RPG (kratica, engl. *Role Playing Games*) žanr igara karakterističan po igranju uloga

*Ak ti samo do borbe igray Mass Effect i slične igre koje se vole pretvarati da su **RPGovi**. (Bug Online)*

RTS (kratica, engl. *Real-time strategy*) žanr strateških videoigara

*Uskoro ce sigurno i **RTSovi** i razni MMORPGovi se pocet za konzole raditi i tu nema diskusije. (Bug Online)*

S

sačekuša v. kempanje

*Slučajnim slučajem, **sačekuša** tenka, naciľjam sa Javelinom prema snajperu na sekundu KAD Javelin skuži MAV, fino ga zalockam i gledam kako raketa ide od onoga mosta sa drugog kraja mape prema snajperovom MAV-u i BOOOOM, kill, hehe. (Bug Online)*

sandbox igra v. pješćanik

*Istinski **sandbox** svijet. (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

setting (engl. *game setting*) svijet u koji je smještena videoigra

*Ipak, treba napomenuti kako se sve to vrlo dobro uklapa u šarolik **setting** San Francisca, s time da ovdje mislimo na različite subkulture grada, u koje se Marcus i njegovi hipsterski prijatelji vrlo solidno uklapaju. (Vidi: informatički časopis)*

shooter v. pucačina

*Novi Call of Duty postavlja vas u cipele 'spasit-ću-svijet-od-zločestih-negativaca' protagoniste koji će se suprotstaviti Jonu Snowu koji je iz Igre prijestolja malo skoknuo u novi CoD kako bi postao jedan od uvjerljivo najdosadnijih negativaca otkako je **shooter** iz prvog lica. (Vidi: informatički časopis)*

sim kratica od simulacija

*Ono po čemu se igra definitivno razlikuje od drugih svemirskih 'serijski štancanih' **simova** je izvrsna izvedba u vizualnom smislu, a čini nam se da je i fizika vrlo dobro integrirana u engine pa sve djeluje vrlo lijepo i fluidno. (Vidi: informatički časopis)*

simulacija (engl. *simulation*) vrsta računalne igre u kojoj se oponaša stvarni život ili neki njegovi dijelovi (Halonja 2006: s. v. *simulacija*)

*Što je po vama najbolje od **simulacije** utrka, vožnje kupiti za Pc? (Bug Online)*

singleplayer v. singleplejer

*Sad je valjda bitna dobra grafika i što više sati za \$, što u svjetlu BF/COD i sličnih 4-satnih **singleplayer** kampanja ima smisla. (Bug Online)*

singleplejer (engl. *singleplayer*) koji je za jednog igrača

*Igra posjeduje **singleplejer** kampanju od 35 misija, od kojih su neke logičko-refleksni izazovi (prelaženje staze pomoću nindža konopca u zadatom vremenu i sl), dok je većina klasičan Worms "deathmatch" protiv kompa. (Bug Online)*

sisica v. gljiva

*Jel igraš na križ ili na **sisicu**? (Žargonaut)*

sjecivno-zarezujuća akcija (engl. *hack and slash*) videoigra u kojoj je naglašena borba hladnim ručnim oružjem

*Ako devovi early access razdoblje iskoriste za popravljjanje svega što ne štima, Guardinas of Ember bi se čak mogao prometnuti i u jednog od uspješnijih amalgama MMO-a i **sjecivno-zarezujuće akcije**. (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

skill (engl. *skill*) vještina igrača ili lika u videoigri

*Kod Core sam dobio max loyalty pa su joj e otključali zadnji **skillovi**. (Reboot: gaming kultura)*

skiller (engl. *skiller*) igrač koji je izrazito dobar u igranju određene videoigre

*Ovdje bih još svrstao one vrsne **skillere** koji ne mogu pojmiti kako postoji netko drugi tko može dobro igrati ili bolje od njih. (HCL.hr)*

skin (engl. *skin*) datoteka koja omogućuje promjenu izgleda korisničkog sučelja programa te izgleda likova, oružja i ostalih entiteta u videoigri

*Naime, za 9,99 američkih dolara možete kupiti Kratos **skinove** za svih šest launch likova u igri. (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

skrumpati v. krumpirati

*Očito mi više paše ovo se možeš **skrumpati** da nekog krkneš , jbgg godine me muče! (Bug Online)*

skrumpirati v. krumpirati

*Kad igraš protiv T-a i P-a ne možeš se odlučiti prošetati do protivničke baze i **skrumpirati** pobjedu, dok je sa Zergom to skoro pa normalna pojava u nižim ligama. (Bug Online)*

snajpanje (engl. *snipe*) pucanje snajperom

*Na raspolaganju ćete imati raznovrsna oružja, uključujući pištolje, automate i puške s optičkim nišanom pa ćete pri **snajpanju** moći uživati u bliskom pogledu na ono što vaš metak čini negativcu. (Vidi: informatički časopis)*

sneaker (engl. *sneaker*) v. šuljačina

*Dakako, za one igrače koji nemaju namjeru čitavu igru provesti u šuljanju i hipnotiziranju (fuj **sneakeri**), nudi se žestoka borba za koju ćete moći koristiti improvizirano oružje poput pile kao i dugometno za borbu protiv ljudskih i mitskih neprijatelja. (Vidi: informatički časopis)*

spammanje (engl. *spamming*) opetovano korištenje istih predmeta ili napada

*Posebno jaki neprijatelji mogu vas ubiti jednim jakim udarcem ako ste neoprezni ili se previše zanesete u **spammanju** napada i zaboravite izbjegavati i blokirati udarce. (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

spawn (engl. *spawn*) pojavljivanje likova, predmeta ili ostalih entiteta u videoigri

*Ta se klasa, poput ostalih, ne može odabrati prije **spawn**a, već se preuzima na samoj mapi, usred akcije. (Bug: časopis za informatiku)*

spawnati (engl. *spawning*) pojaviti se u videoigri

*Čak i ako umremo, možemo birati na čiju ćemo se prijateljsku poziciju **spawnati**. (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

spajk (engl. *spike*) šiljak

*Obrisi Mantle cache i igraju na svim mapama da se napravi novi, nakon sto cache bude OK trzanje tj CPU **spajkovi** ce se drastično smanjiti. (Bug Online)*

spel (engl. *spell*) čarolija

*Broken klasa ili **spelovi** koji ne rade je game-breaking, ako to tebi nije ok ali meni je pogotovo ovo što sam naveo (Bug Online)*

spell v. spel

*Sta nisu Secret isto **spellovi**? (Bug Online)*

stamina (engl. *stamina*) izdržljivost lika u videoigri

*No, nekretnina će donijeti i neke bonuse, poput dodatnih health bodova za Geralta, kao i više **stamine** za vašeg prijatelja, Roacha. (Vidi: informatički časopis)*

startati (engl. *start*) započeti

*I sada ćemo samo **startati** misiju. (YouTube)*

stealth (engl. *stealth*) sposobnost lika koja mu omogućava potajno i oprezno kretanje i djelovanje

*Na svu sreću, za razliku od prvog dijela, **stealth** je daleko zanimljiviji, ali i zabavniji zahvaljujući raznoraznim spravicama, poput dronova i drugih igračaka, koje vam pomažu pri izvršavanju cilja. (Vidi: informatički časopis)*

strategija (skraćeno za engl. *Real-time strategy*) žanr videoigre za koji je karakteristično strateško djelovanje

*mozete li mi reci koje su **strategije** po vama najbolje, hocu si nabavit neku, al neznam koja bi za mene bila dobra... (Bug Online)*

stream (engl. *stream*) igranje videoigre uživo emitirano na internet

*Ne čudi, stoga, da je YouTube također pokrenuo sekciju Gaming (gaming.youtube.com), specijaliziranu za praćenje **streamova** iz igara, koja, doduše, još uvijek živi u sjeni. (Bug: časopis za informatiku)*

streamanje (engl. *streaming*) uživo emitiranje igranja videoigara

*Naravno, među njima postoji stanovito preklapanje; brojni profesionalni igrači vrijeme između natjecanja krute **streamanjem**. (Bug: časopis za informatiku)*

streamati (engl. *stream*) uživo emitirati igranje videoigre

*Kad govorimo o profesionalnim igračima, načelno ih možemo podijeliti na sudionike eSports natjecanja i one koji novac zarađuju iz udobnosti vlastitoga doma, tako da kreiraju sadržaje za YouTube ili **streamaju** svoje gejmerske putešestvije. (Bug: časopis za informatiku)*

streamer (engl. *streamer*) igrač koji uživo emitira svoje igranje videoigara

*Bez obzira na koji od ta dva servisa svratite, prvo ćete odabrati igru koja vas zanima, a nakon toga vam slijedi posjećivanje brojnih streamova, odnosno **streamera**. (Bug: časopis za informatiku)*

strpljenuša v. *kempanje*¹⁶

summonirati (engl. *summon*) pozvati koga ili što

*Onda sam izašao da pomognem **summonirati** ekipu pa sam se u instancu uspio vratiti iz trećeg puta. (PC Play)*

survival (engl. *survival*) žanr videoigara u kojima je naglasak stavljen na preživljavanje

*Mada igra u sebi ima elemente više žanrova i podsjeća malo na MMO, autori kažu da definitivno nije MMO, već u potpunosti spada u **survival** žanr, obzirom da se svodi na preživljavanje u okrutnom svijetu. (Vidi: informatički časopis)*

Š

šora v. *tabačina*

*Konzole, tj. najviše PS3 stvoren je za **šore** i vožnje te je po tome i poznat (mislim na Playstation od početka). (Bug Online)*

šoračina v. *tabačina*

*Izvedena je u stilu jedan na jedan, pa više podsjeća na Tekken, DOA ili neku **šoračinu**, no na bilo kakvu akcijsku RPG borbu. (Reboot: časopis za gaming kulturu)*

¹⁶ Nemoguće je pronaći pisani primjer za ovaj izraz. A. Halonja u svojoj doktorskoj disertaciji *Hrvatski računalni žargon* (2006) uz natuknicu za taj pojam navodi internet poveznicu koja više ne postoji.

šuljačina (engl. *stealth game*) videoigra koja od igrača zahtijeva potajnost i skrivanje kako bi izbjegao ili nadvladao neprijatelje

Prošlo je tek nekoliko godina, no ova je šuljačina gotovo odmah po izlasku dobila status modernog klasika, skupivši pritom proizvođaču ogromnu količinu fanova. (HCL.hr)

šuter (engl. *shooter*) v. pucačina

Istina, ovaj put ima puno više akcije nego u prošlim nastavcima, no igra uspijeva zadržati taman toliko obilježja serijala da bismo je smjestili na pola puta između akcijskog šutera i survival horora. (HCL.hr)

T

tabačina borilačka igra, najpoznatije su igre takvog tipa *Mortal Kombat*, *Soul Calibour*, *Tekken*, *Street Fighter* itd.

Trenutno se emulira Tekken 5, DBZ Budokai Tenkaichi 3 (najjebenija DBZ tabačina...ikad!) i pokušavam konfigurirati đubre da mi proradi Tourist Trophy, ali čini mi se da neće niš bit od toga. (HCL.hr)

taktika (engl. *tactics*) žanr videoigara u kojem su istaknuti strateški, taktički i logistički izazovi

S druge strane, Warships nema jasnog konkurenta na tržištu pa je odluka da se ta igra aktivnije podržava novim sadržajem vjerojatno isplativa, a igrači koji žele kombinaciju taktike i pucačine profitirat će od veće potpore za jedinstveni naslov. (Reboot: časopis za gaming kulturu)

teabeganje (engl. *tea bagging*) čin u videoigri pri kojem igrač, nakon što ubije protivnika, svojim likom stane nad njegovo truplo i radi čučnjeve iznad njegove glave čime porazu dodaje ponižavajuć ili duhovit faktor

Kasnije sam mu na A skućio na glavu i porejpo ga k'o malu budalicu - tu je palo teabeganje pa je naduren pobjego sa servera (Bug Online)

teamkillati (engl. *team kill*) ubiti lika koji pripada istomu timu

Htio je na avion, no to se nije dopalo njegovim suigračima te su ga teamkillali da preuzmu avion. (HCL.hr)

TPS (kratica, engl. *third person shooter*) pucačina iz trećega lica

BioWare i Electronic Arts naravno nisu bili spremni tek tako umiroviti jednu od svojih najplodnijih zlatnih koka, i tako je nastao Mass Effect: Andromeda, novi početak za ovu izvrsnu TPS/RPG franšizu. (Vidi: informatički časopis)

trol (engl. *troll*) (1) rasa likova u RPG-igrama (2) igrač koji namjerno provocira druge igrače u videoigrama

*Svako nekada dobije te leavere i **trollove**, a ljudska priroda ti je da su ti uvijek loša sjećanja najjača.*
(Bug Online)

trolanje v. trolati

*HE je dobar za modul dmg, vatrice i **trolanje**, kao i busenje DD-a* (Bug Online)

trolati (engl. *trolling*) namjerno provocirati koga na internetu, u stvarnome životu ili u videoigrama

*Evo, upravo mi se po prvi puta u 650 rankeda dogodilo da netko dolazi s namjerom **trolati** u ranked ama bas nicim izazvan.* (Bug Online)

turret (engl. *turret*) toranj

*Osim što si doslovno dajete injekciju nepoznate izvanzemaljske tvari, upotreba više sposobnosti Typhona ima još negativnih posljedica: automatizirani sustavi zaštite na Talosu I kao što su **turreti** i drugi roboti prepoznat će vas čim vas ugledaju.* (Reboot: časopis za gaming kulturu)

tutorial (engl. *tutorial*) dio računalne igre koji služi za upoznavanje igrača sa sučeljem i ciljevima igre

*Definitivno WarOwl, najbolji **tutoriali**, sve ti super objašnjava i dosta je prilagođeno početnicima.* (Bug Online)

U

UI (engl. *artificial intelligence*) umjetna inteligencija

UI djeluje kao da je netko nalijepio Word dokumente na ekran, tu nema nikakvog vizualnog polisha, borba je nedopustivo dosadna čak i za inačicu igre 'under construction', a grafika bar desetak godina kaska za konkurencijom. (Reboot: časopis za gaming kulturu)

upgrade v. apgrejđ

*No jednostavno **upgradeovi** nikako da padnu, još mi je uvijek bar 80% geara onaj koji sam nakupio farmanjem T2-3 prije patcha.* (Bug Online)

upgradeati v. apgrejđati

*Isto vrijedi za cargo space, ako vam internal je size 3 a vi imate klasu 2 koja je 8 cargoa, znači da možete **upgradeati** na klasu 3 i imati 16 cargoa.. (Bug Online)*

V

vajnat (engl. *whine*) cmizdriti, cviliti, žaliti se, prigovarati

*Ako ne voliš takav sistem borbe, igrati drugi žanr, a ne **vajnat** kako je igra failala. (HCL.hr)*

VR (kratica, engl. *virtual reality*) računalna tehnologija koja igraču omogućuje doživljaj simulirane okoline i interakcije s izmišljenim trodimenzionalnim svjetovima

VR je testove prošao s odličnim, čekamo samo podršku tehnologije, te i dalje sa smiješkom gledamo u budućnost. (Reboot: časopis za gaming kulturu)

WOW (kratica, engl. *World of Warcraft*)

*U **wowu** su i dalje moguća svakava sranja, ne kužim zašto ste tako napali čovjeka. (Bug Online)*

X

XP (kratica, engl. *experience point*) v. iskustveni bod

*Jos zbog ovog 5x specijala nakupio pristojno free **XP-a** jer sam sve tenkove iz garaze odigrao do te prve pobjede u danu (Bug Online)*

Z

zacrpa softver za nadograđivanje, popravljavanje ili poboljšanje videoigre

*Još jedan lik Mass Effect Andromede nakon **zacrpe** postao biseksualan (HCL.hr)*

5.2. Zapažanja o rječničkomu korpusu

Rječnički se korpus sastoji od 283 jednorječne natuknice među kojima su 174 imenice, 53 glagola i 25 pridjeva. Međutim, ostalih vrsta riječi u hrvatskome gejmerskom rječniku zasada nema. Višerječnih natuknica ima samo 20, a zabilježena je 31 kratica.

Činjenica da je više od 60% cjelokupnog gejmerskog rječnika sastavljeno od imenica vodi do zaključka da su glagolske i pridjevne natuknice u znatno slabijoj upotrebi od imeničnih. No pri tome je važno uzeti u obzir arbitraran odabir gejmerskih izraza opisanih u rječniku. Postoji mogućnost da bi znatno proširenje rječnika i sustavniji odabir gejmerskih izraza znatno utjecao na promjenu navedenih statistika.

Što se tiče potvrda iz prikupljenog korpusa, one pripadaju dvama tipovima gejmerskih diskursa – specifičnom idiomu igrača kojim se služe da bi međusobno raspravljali o elementima igranja te igračem diskursu u novinarskim tekstovima, poglavito u recenzijama i najavama videoigara. S obzirom na to da je 55% potvrda preuzeto s mrežnih foruma i društvenih mreža, a preostali postotak iz novinarskih tekstova, nije naodmet spomeniti da ovaj rječnički korpus više govori o značajkama razgovornoga stila gejmerskoga jezika nego o publicističkim.

6. Zaključak

Danas su videoigre jedan od najprofitabilnijih oblika zabave iz kojeg je proizašla specifična supkultura gejmera, a čija je popularnost nezanemariva i u Hrvatskoj. Nije neočekivano da toliko popularan fenomen osobito snažno utječe na jezik pripadnika igraće zajednice. Tema je ovoga rada jezik hrvatskih gejmera koji doprinosi raznolikosti hrvatskoga jezika, no koji još uvijek nije dovoljno proučen i opisan u stručnoj literaturi.

U prvom dijelu rada opisani su najvažniji aspekti igraće kulture. U tom je kontekstu govoreno o razvoju gejmerske industrije, o oblicima interakcije prilikom igranja, o videoigrama kao predmetu akademskih istraživanja te o tipovima diskursa u kojima se javlja jezik gejmera. Nadalje, za potrebe diplomskoga rada istražen je korpus hrvatskih gejmerskih izraza prikupljenih s različitih mrežnih i tiskanih izvora, a prikupljena je građa analizirana s osobitim obzirom na semantički i rječnički opis.

U trećem je poglavlju rada prikazana rječotvorna analiza korpusa u okviru koje su istaknuti akronimi, sufiksacija, tvorbeni fuzija, *clipping*, slaganje, semantička i funkcionalna preobrazba kao tvorbeni načini uočeni u hrvatskome gejmerskom sociolektu. Nakon toga je opisan utjecaj engleskoga jezika na govor hrvatskih igrača. Hrvatski je gejmerski jezik svrstan u drugo razdoblje jezičnoga posuđivanja za koje je karakterističan utjecaj računalnih medija i pojačan prodor engleskih posuđenica u hrvatski jezik. Hrvatski gejmeri u međusobnoj komunikaciji o videoigrama zadržavaju englesko pojmovlje u tolikoj mjeri da taj jezik postaje gotovo u potpunosti nerazumljiv ostalim govornicima hrvatskoga jezika. Uzrok tome je nepostojanje hrvatskih riječi koje bi bile značenjski ekvivalentne pojedinim engleskim pojmovima. Četvrto poglavlje nudi semantički opis hrvatskoga gejmerskog jezika. U tom je dijelu rada govoreno o značenjskim posuđenicama, odnosno o hrvatskim standardnim riječima kojima su gejmeri pridali sasvim nova gejmerska značenja. U kontekstu leksičko-semantičkih odnosa potvrđeni su antonimni i sinonimni odnosi te odnos hiperonimije i hiponimije.

Posljednji dio rada donosi rječnik sastavljen od 303 gejmerska izraza prikupljena s mrežnih gejmerskih foruma i portala te iz tiskanih serijskih publikacija. Važno je napomenuti da rječnik nije sistematičan jer se sastoji od izraza koji funkcionalno, čestotno i uporabno nisu ravnopravni, ali pruža temeljno polazište za daljnji rad pri opisu hrvatskoga gejmerskog jezika koji predstavlja velik potencijal za jezična istraživanja.

7. Bibliografija

7.1. Izvori

Bug Online. <http://www.bug.hr/>

Bug: časopis za informatiku

Eydis: fantasy & SF. <http://eydis.co/>

Forum.hr. <http://www.forum.hr/>

Gamer.hr <https://www.facebook.com/Gamer.hr/>

HCL.hr: gaming portal. <http://www.hcl.hr/>

Leet speak cheat sheet. <http://www.gamehouse.com/blog/leet-speak-cheat-sheet/>

Narkive: newsgroup archive. <http://hr.comp.igre.mmorpg.narkive.com/>

PC Chip

PC Ekspert. <http://www.pcekspert.com/>

PC Play. <http://pcplay.hr/>

Playtoy. <http://playtoy2.tportal.hr/playtoy>

Reboot: časopis za gaming kulturu

Reboot: gaming kultura. <http://reboot.hr/>

Udruga 3. zmaj. <http://3zmaj.hr/>

Videotop. <http://www.videotop.si/hr/>

Vidi: informatički časopis

YouTube. <https://www.youtube.com>

Žargonaut. <http://www.zargonaut.com/>

7.2. Citirana literatura

Egenfeldt-Nielsen, Simon – Jonas Heide Smith – Susana Pajares Tosca [Egenfeldt-Nielsen *et al.*] 2008. *Understanding Videogames: The Essential Introduction*. London, New York: Routledge. https://is.muni.cz/el/1421/podzim2015/IM082/um/Simon_Egenfeldt-Nielson__Jonas_Heide_Smith__Susana_Pajares_Tosca_Understanding_Video_Games_The_Essential_Introduction_2008.pdf [pregled 31. svibnja 2017.]

- Ensslin, Astrid. 2012. *The Language of Gaming*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Ferrante, C. M. 2008. *E-leetspeak Puzzle Book*. Bloomington: AuthorHouse.
- Frančić, Anđela – Lana Hudeček – Milica Mihaljević [Frančić *et al.*] 2005. *Normativnost i višefunkcionalnost u hrvatskome standardnom jeziku*. Zagreb: Hrvatska sveučilišna naklada.
- Frasca, Gonzalo. 2001. *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*. <http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf> [pregled 29.svibnja.2017].
- Halonja, Antun – Milica Mihaljević. 2012. *Od računalnoga žargona do računalnoga nazivlja*. Zagreb: Institut za hrvatski jezik i jezikoslovlje : Hrvatska sveučilišna naklada.
- Krolo, Krešimir – Željka Zdravković – Ivan Puzek [Krolo *et al.*] 2016. Tipologija gamera i gamera u Hrvatskoj: neke sociokulturne karakteristike. *Medijske studije* 7: 25–42
- Marković, Ivan. 2013. *Uvod u jezičnu morfologiju*. Zagreb: Disput.
- Newman, James. 2004. *Videogames*. London, New York: Routledge. <http://blog.ocad.ca/wordpress/vism2b15-su2012-01/files/2012/05/Videogames-textbook.pdf> [pregled 30. svibnja 2017].
- Nikolić-Hoyt, Anja. 2005. Hrvatski u dodiru s engleskim jezikom. U: *Hrvatski jezik u dodiru s europskim jezicima : prilagodba posuđenica*: 179–205. Zagreb: Nakladni zavod Globus.
- Nikolić-Hoyt, Anja. 2006. Uloga popularnih i novih medija u jeziku globalnih tinejdžera. U: *Jezik i mediji – jedan jezik: više svjetova*: 495–501. Zagreb, Split: Hrvatsko društvo za primijenjenu lingvistiku.
- Pavlić, Vedran. 2016. *Computer Games Industry in Croatia a Miracle, Given the Circumstances*. <http://www.total-croatia-news.com/made-in-croatia/11426-computer-games-industry-in-croatia-a-miracle-given-the-circumstances> [pregled 1. lipnja 2017.]
- Pernar, Igor. 2016. *Najbolje domaće igre svih vremena*. <http://planb.hr/najbolje-domace-igre-svih-vremena/> [pregled 1.lipnja 2017.].
- Petrović, Bernardina. 1997. Nadređenice i podređenice u leksiku i rječniku. U: *Suvremena lingvistika* 43–44: 251–250
- Petrović, Bernardina. 2005. *Sinonimija i sinonimičnost u hrvatskome jeziku*. Zagreb: Hrvatska sveučilišna naklada.
- Šarić, Ljiljana. 2007. *Antonimija u hrvatskome jeziku : semantički, tvorbeni i sintaktički opis*. Zagreb: Hrvatska sveučilišna naklada.
- VRHSJ = *Veliki rječnik hrvatskoga standardnog jezika*. 2015. Ur. Ljiljana Jojić. Zagreb: Školska knjiga.

Semantički i leksikografski opis hrvatskoga gejmerskog jezika

Sažetak

Rad se bavi hrvatskim gejmerskim jezikom s osobitim obzirom na semantički i rječnički opis. Prvi dio rada donosi pregled najvažnijih aspekata igrace kulture, a zatim se daje opis rječotvornih modela i procesa preuzimanja anglizama u hrvatski gejmerski jezik. Rad se nadalje bavi značenjskim posuđenicama, odnosno novim značenjima riječi iz standardnoga hrvatskog jezika, a nakon toga slijedi opis leksičko-semantičkih odnosa uočenih u istraživanome korpusu. Posljednje poglavlje rada sastoji se od hrvatskoga gejmerskog rječnika koji sadrži 303 natuknice. Rječnički se članci sastoje od jednorječne ili višerječne natuknice, etimološkoga podatka, definicije i potvrde iz prikupljenoga korpusa. Potvrde su preuzete iz različitih mrežnih izvora i tiskanih časopisa.

Ključne riječi: hrvatski gejmeri, hrvatski gejmerski jezik, semantički opis, rječnički opis, rječotvorje

Semantic and lexicographic depiction of the Croatian gaming language

Summary

This thesis deals with the Croatian gaming language with special concern for the semantic and lexicographic description. The first section of this thesis depicts an overview of the most important aspects of the gaming culture, subsequently providing an outline of the word-forming models and processes of adopting anglicisms into the Croatian gaming language. Furthermore, this thesis deals with semantic loanwords, which is to say new meanings of words which are already a part of Croatian standard language, followed by a description of lexico-semantic relations observed in the body of work researched. The final chapter comprises the Croatian gaming dictionary with 303 entries. Lexical entries consist of a single or multi-word entry, etymological information, definition and examples from the assembled body of work. Examples were adopted from various Internet sources and printed publications.

Keywords: Croatian gamers, Croatian gaming language, semantic description, lexicographic description, word formation

ŽIVOTOPIS

Tihana Lončarić rođena je 9. ožujka 1991. godine u Bjelovaru. Nakon završene osnovne škole u Velikom Trojstvu upisala je opći smjer Gimnazije Bjelovar. Upisala je 2009. godine preddiplomski studij informacijskih i komunikacijskih znanosti i studij kroatistike na Filozofskome fakultetu Sveučilišta u Zagrebu, a 2014. godine diplomski studij bibliotekarstva i nastavnički smjer kroatistike.

Tijekom studija je, u okviru studentskih poslova, radila kao *telesales* agent za Iskon Internet d.d., u čitaonici tiska Narodne knjižnice Petra Preradovića u Bjelovaru te na ručnom i strojnom ulaganju novinskih priloga za Tiskaru Zagreb d.o.o. Radila je kao član biračkog odbora na državnim i lokalnim izborima, a sudjelovala je u nezavisnom projektu čišćenja, zbrinjavanja i klasifikacije stare knjižnične i arhivske građe Župe pohoda Blažene Djevice Marije u Šandrovcu. Volonterski je radila u Narodnoj knjižnici Petra Preradovića u Bjelovaru gdje je stekla praktična znanja o radu s korisnicima i o upravljanju knjižničnom građom.